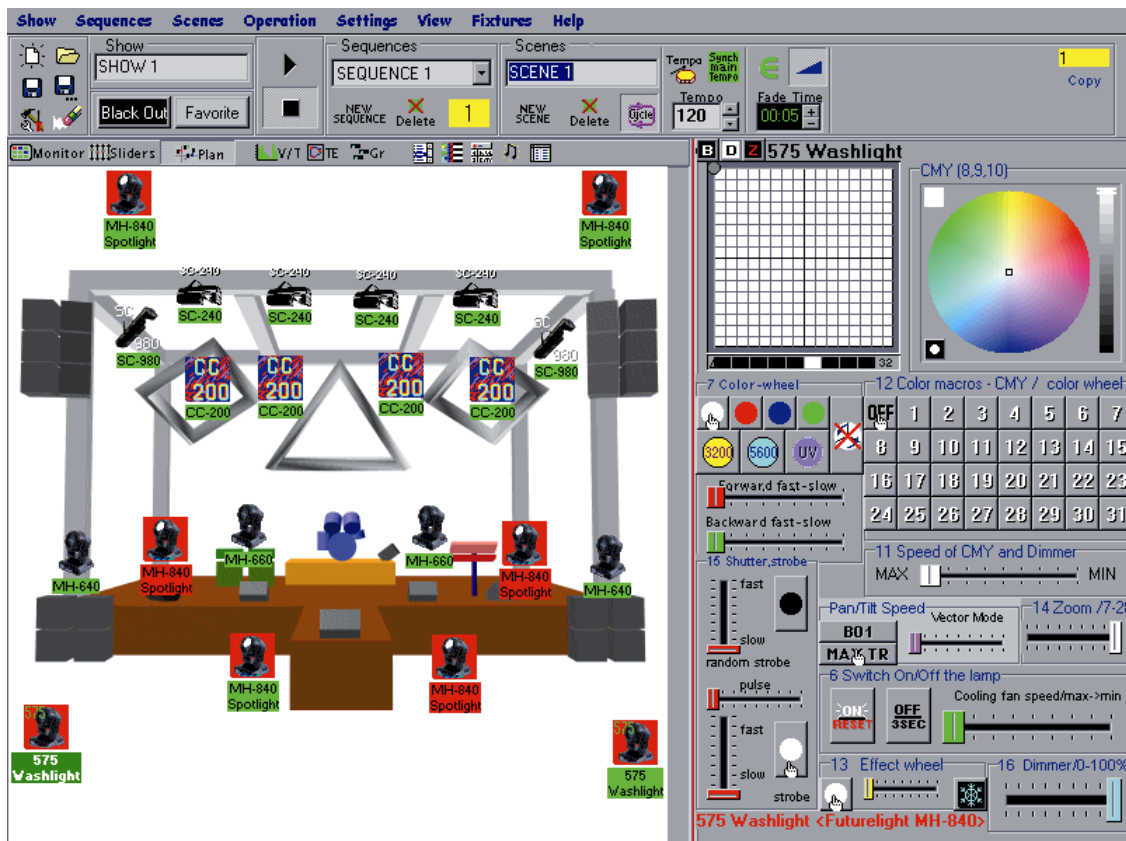


Futurelight®

BEDIENUNGSANLEITUNG USER MANUAL

Wizard-512 Wizard-1024



1 INHALTSVERZEICHNIS

1	<u>INHALTSVERZEICHNIS</u>	2
2	<u>EINLEITUNG</u>	4
2.1	<u>ÜBER DIESE ANLEITUNG</u>	4
2.2	<u>SPRACHE</u>	4
3	<u>DAS KONZEPT</u>	5
4	<u>INSTALLATION</u>	5
4.1	<u>ÜBERPRÜFEN DES PACKUNGSGEHALTES</u>	5
4.2	<u>UNTERSTÜTZTE BETRIEBSSYSTEME</u>	5
4.3	<u>SYSTEMANFORDERUNGEN</u>	6
4.4	<u>INSTALLIEREN DER SOFTWARE</u>	7
4.5	<u>INSTALLIEREN DES INTERFACES</u>	7
5	<u>ARBEITEN MIT DEM DMX WIZARD USB</u>	8
5.1	<u>STARTEN DER SOFTWARE</u>	8
5.2	<u>KONFIGURATION DES INTERFACES IN DER SOFTWARE</u>	8
6	<u>DIE STRUKTUR</u>	9
6.1	<u>SHOW</u>	10
6.2	<u>SEQUENZ</u>	10
6.3	<u>SZENE</u>	10
6.4	<u>MULTISEQUENZ</u>	10
6.5	<u>CUE</u>	10
6.6	<u>DER MASTER-MODUS</u>	10
6.6.1	<u>Die verschiedenen Master – Modi</u>	11
7	<u>DMX-SETUP</u>	12
7.1	<u>ÄNDERN DER STARTADRESSE:</u>	13
7.2	<u>LÖSCHEN VON GERÄTEN AUS DER SHOW:</u>	13
7.3	<u>EINSTELLEN DER DMX-ADRESSE AM GERÄT:</u>	14
7.4	<u>GANZES SETUP LÖSCHEN:</u>	14
7.5	<u>ERSTELLEN EINER DRUCKBAREN DMX-SETUP LISTE:</u>	14
7.6	<u>ÖFFNEN DES PANEL DESIGNERS:</u>	14
7.7	<u>VERLASSEN DES DMX-SETUPS:</u>	14
8	<u>DIE ARBEITSOBERFLÄCHE</u>	15
8.1	<u>DAS TRANSPORT-FELD</u>	15
8.1.1	<u>Die Elemente im Detail</u>	16
8.1.2	<u>Die Trigger-Modi</u>	18
8.1.3	<u>Die Fade-Modi</u>	20
8.1.4	<u>Das Szenen-Werkzeug</u>	21
8.2	<u>DER PLAN</u>	22
8.2.1	<u>Der DMX-Monitor</u>	23
8.2.2	<u>Das Fader-Panel</u>	23
8.2.3	<u>Der Plan / Multiplan</u>	24
8.2.4	<u>Der V/T-Editor</u>	25
8.2.5	<u>Der Track-Editor</u>	29
8.2.6	<u>Das Gerätegruppen-Fenster</u>	32
8.2.7	<u>Die Sequenzliste</u>	32
8.2.8	<u>Der Multisequenz-Player</u>	33
8.2.9	<u>Die Cue-Liste</u>	33
8.2.10	<u>Der Media-Player</u>	34
8.2.11	<u>Der 3D Visual Emulator</u>	34
8.2.12	<u>Die Play-Liste</u>	36
8.3	<u>DAS PANEL</u>	37

9	<u>DIE MENÜS</u>	38
9.1	<u>DAS [SHOW] MENÜ</u>	38
9.2	<u>DAS [SEQUENCES] <SEQUENZEN> MENÜ</u>	38
9.3	<u>DAS [SCENES] <SZENEN> MENÜ</u>	38
9.4	<u>DAS [OPERATION] <BEDIENUNGS> MENÜ</u>	39
9.5	<u>DAS [SETTINGS] <EINSTELLUNGEN> MENÜ</u>	39
9.6	<u>DAS [VIEW] <ANSICHT> MENÜ</u>	46
9.7	<u>DAS [FIXTURES] <GERÄTE> MENÜ</u>	47
9.8	<u>DAS [HELP] <HILFE> MENÜ</u>	47
10	<u>DER PANEL DESIGNER</u>	48
11	<u>FEHLERSUCHE</u>	51
11.1	<u>BEKANNTE PROBLEME</u>	51

Das neueste Update dieser Bedienungsanleitung finden Sie im Internet unter:
You can find the latest update of this user manual in the Internet under:

www.futurelight.com

REVISIONEN:

Dok. Version	Datum/Visum:	Software Version	Änderungen
V1.0	15.10.00 LEB	V5.58	
V1.1	24.04.01 LEB	V5.63	3D Visual Emulator, CMY-RGB,
V1.2	23.06.02 LEB	V5.7	Focus, Dimmer
V1.3	25.08.02 LEB	V5.72	Effekt-Generator, Remote
V1.4	25.08.03 LEB	V5.81	DMX Wizard 512 USB Interface hinzugefügt

2 EINLEITUNG

Wir danken Ihnen dass Sie sich für den DMX Wizard USB entschieden haben! Mit diesem modernen vielseitigen „Werkzeug“ haben Sie zukünftig ungeahnte Möglichkeiten zum Gestalten Ihrer Lichtshow. Sei es in einem Club, im Vermietpark oder für Architekturbeleuchtung, der DMX Wizard USB ist für viele Aufgaben die richtige Wahl!

Hier einige Hauptmerkmale:

- PC-Lichtsteuerung für Windows basierende Computer
 - Geeignet für Desktop- oder Notebook-PC's
 - Steuerung der Geräte über die genormte DMX512 (1990) Schnittstelle
 - DMX-Eingang mit mehreren Möglichkeiten zum Routen, Speichern oder Steuern
 - Bis 128 Geräte gleichzeitig ansteuerbar (Max. 32 DMX512-Kanäle pro Gerät)
 - 3D Visual Emulator zur Kontrolle der programmierten Show ohne angeschlossene Geräte
 - Show fernsteuerbar per Midi-Input Ihrer Soundkarte
 - Musiktrigger per PC-Soundkarte
 - 16 Multisequenz-Player
 - Grafischer Pan/Tilt Trackeditor
- Und vieles mehr...

2.1 Über diese Anleitung

Wir haben versucht, die Anleitung so einfach wie möglich zu gestalten. Viele Funktionen des DMX Wizard USB sind selbsterklärend und einfach zu verstehen.

Diese Anleitung soll Sie in die „Welt“ des DMX Wizard USB einführen und Ihnen den Grundstock zum Arbeiten mit dem DMX Wizard USB vermitteln. Um eine Licht-Show beeindruckend zu gestalten, bedarf es natürlich noch Ihrer Fantasie und Kreativität!

Bitte lesen Sie das Handbuch aufmerksam durch. Am besten probieren Sie alles gleich auf Ihrem DMX Wizard USB aus. Dies ist übrigens problemlos möglich auch wenn Sie kein Interface und keine Geräte angeschlossen haben.

Alle Menüpunkte werden ausführlich beschrieben und sind z.T. mit Screenshots versehen.

Menüpunkte in der Software werden in der Anleitung immer in eckige Klammern gestellt:

z.B.: [Load Show]

2.2 Sprache

Die Grundsprache der DMX Wizard USB Software ist English. Wenn Sie jedoch die Datei: **dmxcreator.key** in Ihr Programmverzeichnis kopieren (z.B. c:\programme\dmxwizard), werden nach dem nächsten Programmstart die Hauptmenüs in Deutsch dargestellt. Die Datei befindet sich auf Ihrer Produkte-CD: CD: Im Verzeichnis ...\\DMX Wizard Software\\Software\\Language Patches\\deutsch

In dieser Anleitung sind die Funktionen und Menüpunkte immer zuerst in Englisch und dahinter in Deutsch angegeben.

z.B.:

[Sequences] <Sequenzen>

3 DAS KONZEPT

Die DMX Wizard USB Steuerung besteht aus zwei Komponenten:

1. Der PC-Software
2. Dem DMX512 Hardware Interface (Wizard1024 oder Wizard512 USB Interface)

Das Interface bildet die Schnittstelle zwischen Ihrem PC und den DMX512-fähigen Geräten (z.B. Scanner, Moving Heads, Nebelmaschinen usw.). Ihre DMX512-fähigen Geräte können Sie also direkt an das Hardware Interface anschliessen. Bitte verwenden Sie nur Kabel welches für die Übertragung von DMX512 Daten geeignet ist (Kein standard Mikrofonkabel!). Schliessen Sie jeden Datenstrang mit einem 120Ohm Abschlusswiderstand ab (An den Ausgang des letzten Gerätes in der Linie).

4 INSTALLATION

4.1 Überprüfen des Packungsinhaltes

Überprüfen Sie bitte als erstes die Vollständigkeit der erhaltenen Gegenstände. Sollte etwas fehlen, kontaktieren Sie sofort den Händler, bei dem Sie den DMX Wizard USB gekauft haben.

DMX Wizard 1024 USB:

- 1 x DMX Wizard USB DMX512 Hardware Interface blau
- 1 x USB A-B Kabel
- 1 x Produkte CD
- 1 x Installationsanleitung auf Papier

DMX Wizard 512 USB:

- 1 x DMX Wizard USB Interface-Kabel
- 1 x Produkte CD
- 1 x Installationsanleitung auf Papier

4.2 Unterstützte Betriebssysteme

Betriebssystem	
Windows 95b	OK
Windows 98 / SE	OK
Windows ME Millenium	OK
Windows 2000	OK
Windows NT	- (kein USB-Support)
Windows XP	OK

4.3 Systemanforderungen

PC's sind flexible Systeme und es gibt unzählige Möglichkeiten zum Kombinieren von Hardware und Software.

Die Basis für eine sichere Arbeit mit dem DMX Wizard USB ist ein stabiles PC-System. Die DMX Wizard 1024-Software hat in unzähligen Tests bewiesen, dass sie auf einem „normal“ konfigurierten System ohne Probleme läuft.

Der DMX Wizard USB macht Millionen von Berechnungen pro Sekunde damit alle Parameter z.T. praktisch in Echtzeit und parallel ausgegeben werden können. Die Rechenbelastung ist hauptsächlich abhängig von folgenden Kriterien:

- Anzahl belegter DMX512 Kanäle
- 3D Visual Emulator geöffnet oder nicht
- Einzel-Sequenz Betrieb oder Multisequenz
- DMX-Eingang aktiv oder abgeschaltet
- Audio Trigger mit Tiefpass-Filter aktiv oder abgeschaltet

Hier einige Tipps für einen stabilen Betrieb mit Ihrem PC:

1. Lassen Sie im Hintergrund keine anderen Anwendungen laufen
 2. Schalten Sie alle Stromsparfunktionen aus!
 3. Schliessen Sie wenn immer möglich das Interface direkt an den PC
- Vermeiden Sie Zwischengeräte wie USB Hubs

Neben dem richtigen Betriebssystem und der vorhandenen freien Schnittstelle für Ihr Interface beachten Sie bitte die folgenden minimalen Systemanforderungen:

- IBM kompatiblen PC
- Min. Pentium I Prozessor 100Mhz
- 32MB Arbeitsspeicher
- VGA Grafikkarte mit SVGA Auflösung 800x600 Punkte bei 256 Farben
- 10MB freien Harddiskspeicher
- CD-Rom Laufwerk (nur für die Installation)
- Maus

Um alle Funktionen voll auszunützen empfehlen wir folgende Leistungsmerkmale:

- Min. Pentium 3 Prozessor 500Mhz
- 64MB Arbeitsspeicher
- Schnelle Grafikkarte mit XGA Auflösung 1024x768 Punkte bei 16Bit Farbtiefe (Betrieb auch mit Dual-Head möglich)
- Sound-Blaster kompatible Soundkarte mit Midi-Eingang

4.4 Installieren der Software

Der nächste Schritt ist die Installation der DMX Wizard USB Software. Schliessen Sie alle laufenden Windows- Applikationen.

Vorsicht!

Stellen Sie sicher, dass noch kein DMX Wizard DMX512 Hardware Interface am PC angeschlossen ist.

1. Schalten Sie den Computer ein
2. Legen Sie die Produkte CD in das CD-Rom Laufwerk
3. Wechseln Sie auf das CD-Rom Laufwerk
4. Öffnen Sie den Ordner "DMX Wizard Software"
5. Öffnen Sie den Ordner "Software"
6. Doppelklicken Sie auf das vorhandene Icon (.exe)
7. Folgen Sie den Anweisungen der Installationssoftware
8. Schalten Sie den Computer nach der Installation ab

Unter Umständen befinden sich mehrere Software-Versionen auf Ihrer CD-Rom. Es handelt sich dabei um Beta-Versionen, d.h. neuere Software Updates, welche noch nicht vollständig getestet und freigegeben sind. Sie können diese Versionen auf eigenes Risiko installieren und ausprobieren. Normalerweise werden Sie keine grösseren Probleme feststellen. Sollten Sie trotzdem etwas entdecken, bitte wir Sie uns dies zu melden, damit wir dies für Sie und die anderen Kunden beheben können.

4.5 Installieren des Interfaces

DMX Wizard 1024:

1. Verbinden Sie das DMX512 Interface und den PC mit dem mitgelieferten USB-Kabel
2. Stecken Sie das Kabel in eine freie USB-Buchse des PC's
3. Starten Sie den PC. Windows wird das DMX512 Interface automatisch detektieren und die Treiber installieren. Sollte Windows die Treiber nicht finden, geben Sie folgendes Verzeichnis an:
z.B.: C:\Programme\DMXWizard\driver

Vorsicht!

Schliessen Sie nie zwei DMX Wizard Interfaces zur gleichen Zeit an einen PC. Die Software unterstützt nur ein Interface. Der Anschluss von zwei USB-Interfaces gleichzeitig kann zu Abstürzen und Systemfehlern führen!

Entfernen Sie niemals ein DMX512 Interface während dem Betrieb! Dies kann ebenfalls zu Systemabstürzen führen. Schliessen Sie in jedem Fall die DMX Wizard USB Software bevor Sie das USB - Interface entfernen.

FUTURELIGHT haftet nicht für Schäden die durch Fehlmanipulationen entstehen.

5 ARBEITEN MIT DEM DMX WIZARD USB

5.1 Starten der Software

Beim Aufstarten der Software wird als erstes die Verbindung zum DMX512 Interface getestet.



→ Wenn die folgende Meldung erscheint:

- ist möglicherweise kein DMX512 Interface angeschlossen. Drücken Sie Ja um das Programm im Demo Modus zu starten
- ist möglicherweise nicht das richtige DMX512 Interface konfiguriert. Drücken Sie "Ja" um die Software zu starten und das Interface zu konfigurieren.

Im Eingangs-Menü haben Sie vier Auswahlmöglichkeiten:

- | | |
|------------------|---|
| - New Show | → Neue Show erstellen |
| - Lost Show | → Zuletzt benutzte Show laden |
| - Load Show | → Laden einer beliebigen existierenden Show |
| - Panel Designer | → siehe auch Kapitel "Der Panel Designer" |

Wählen Sie "New Show" und definieren Sie Ihre neue Show oder wählen „Load Show“ wenn Sie bereits eine Show programmiert haben. Sie können auch die installierte Vorlagen-Show laden.

5.2 Konfiguration des Interfaces in der Software

Als nächstes geben Sie der Software an, welches Interface Sie angeschlossen haben. Dies müssen Sie nur einmal tun, wenn Sie immer das gleiche Interface benützen (z.B. immer USB Interface).

Wenn Sie im Hauptfenster des DMX Wizard USB angelangt sind, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

1. Öffnen Sie das Menü [Settings] <Einstellungen>
2. Dann [Sync and Hardware] <Synchronisation und DMX-Interface>
3. Dann [Hardware]
4. Wählen Sie USB wenn Sie das DMX Wizard USB Interface angeschlossen haben
5. Drücken Sie den "Test" Knopf
6. Wenn die Verbindung zum Interface in Ordnung ist, wird eine Meldung mit dem Interface Typ und evtl. der Firmware Version angezeigt. Sie sind bereit um Ihre erste Show zu Programmieren!

7. Wenn die Verbindung nicht in Ordnung ist, erscheint folgende Meldung:

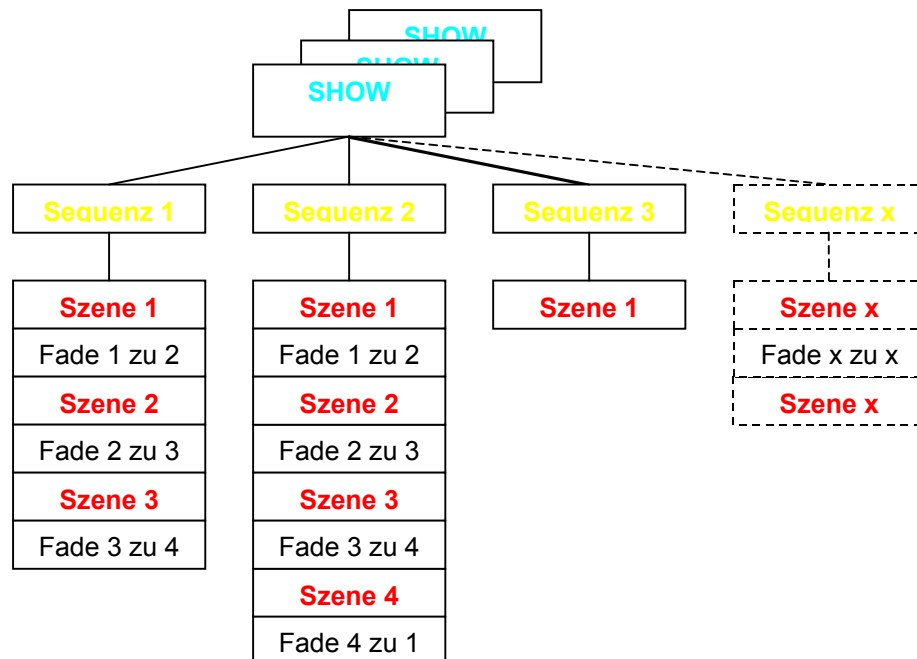


Mögliche Probleme:

- Das DMX512 Interface ist nicht richtig angeschlossen. Überprüfen Sie alle Kabelverbindungen

6 DIE STRUKTUR

Die Arbeitsstruktur mit Szenen und Sequenzen sieht folgendermassen aus:



6.1 Show

Die höchste Einheit der DMX Wizard USB Software ist eine „Show“. Shows werden als Datei gespeichert und beinhalten alle anderen Komponenten wie das DMX-Setup, Szenen, Sequenzen, Cues, Playlisten usw.

6.2 Sequenz

Die Sequenz ist eine einzelne Szene oder eine Aneinanderreihung von Szenen. Die maximale Anzahl Sequenzen pro Show beträgt 256.

6.3 Szene

Die Szene ist die unterste Einheit. Sie ist eine momentane Einstellung aller angeschlossenen Geräte. Eine oder mehrere Szenen bilden eine Sequenz. Die maximale Anzahl von Szenen pro Sequenz ist 256. Pro Szene kann eine Fade-Zeit definiert werden.

6.4 Multisequenz

Mit dem DMX Wizard USB ist es möglich, bis zu 16 verschiedene Sequenzen gleichzeitig abzuspielen. Dies ist hilfreich wenn Sie z.B.:

- verschiedene Scheinwerfergruppen unabhängig voneinander steuern wollen
- Sequenzen mit „nur Pan-Tilt Bewegung“ und Sequenzen mit „nur Farbwechsel“ kombinieren wollen
- Farbwechsel und Pan-Tilt Bewegung mit verschiedenen Geschwindigkeiten oder mit unterschiedlichen Trigger-Quellen laufen lassen wollen

6.5 Cue

Eine Auswahl von Sequenzen im Multi-Sequenz-Player kann als Cue abgelegt werden.

6.6 Der Master-Modus

Einige wichtige Rolle bei der Arbeit mit dem DMX Wizard spielt der Master-Modus. Er hat zwei verschiedene Zustände:

1. Im Stop Modus (Sequenz läuft nicht)

In diesem Modus können einzelne oder mehrere Geräte durch gedrückt halten der „Ctrl“ Taste auf der Tastatur und anklicken des Gerätes ausgewählt werden. Der Icon/Texthintergrund wird rot. Wenn Sie verschiedene Gerätetypen gleichzeitig auswählen, können Sie im Master zwischen den verschiedenen Typen hin- und herwechseln. Alle Änderungen die Sie in Panels machen, werden sofort in der Szene gespeichert.

Sie können den Master Modus durch drücken von [Master off] <Master ausschalten> in der Menüleiste oben wieder ausschalten.

2. Im Play Modus (Sequenz läuft)

Im Play-Modus werden die in den Master gewählten Geräte von der laufenden Sequenz ausgekoppelt. Sie können z.B. für Verfolgerfunktionen benutzt werden. Alle Änderungen die Sie im Panel machen sind nur temporär und werden nicht gespeichert. Verlassen Sie den Master Modus, springen die Geräte zurück in die laufende Sequenz.

Ein schnelles anwählen von mehreren Geräten und weitere Master- Optionen sind mit der Gruppenfunktion möglich → siehe auch „Das Gerätegruppen-Fenster“

6.6.1 Die verschiedenen Master – Modi

Es ist nicht nur möglich, alle Funktionen eines Gerätes in den Master zu nehmen, sondern auch nur bestimmte:

[Full Master]	<Alle Funktionen im Master>
[Color Only]	<Nur die Farbfunktion des Masters aktiv>
[Ex Pan/Tilt]	<Alle Funktionen außer Pan/Tilt aktiv>
[Pan/Tilt only]	<nur Pan/Tilt aktiv>
[Master Group off]	<Master ausschalten (Geräte deselktieren)>

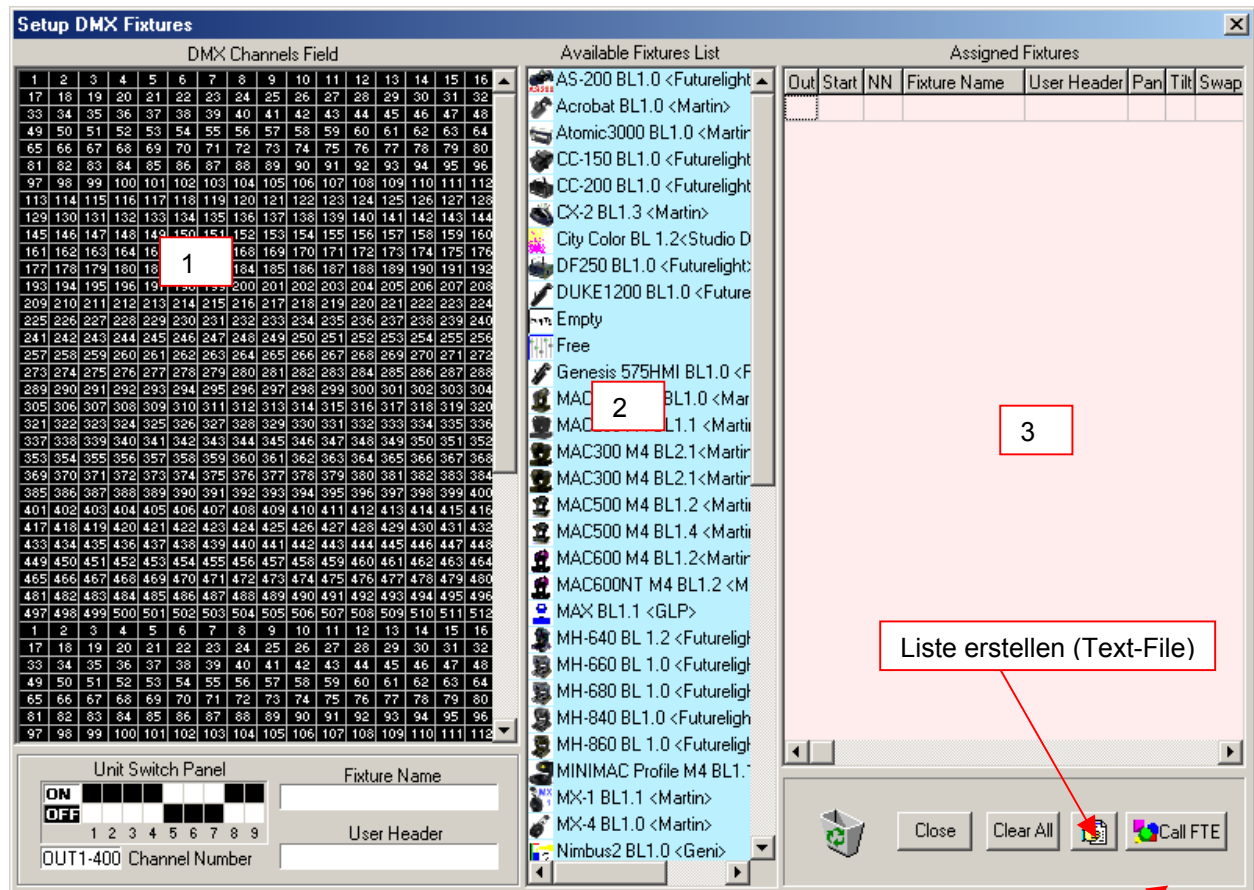
Der Mastermodus muss vor dem anwählen der Geräte festgelegt werden.

→ Siehe auch Kapitel 9.7 "Das [Fixtures] <Geräte> Menü"

7 DMX-SETUP

Um eine Show von Grund auf zu erstellen müssen die angeschlossenen DMX-Geräte definiert und adressiert werden.

- Starten Sie die DMX Wizard USB Software
- Wählen Sie [New Show] <neue Show>
- Es erscheint folgendes Fenster:



- Das Fenster ist in drei Teile geteilt:

1. Das DMX-Adressen-Feld. Hier sind 1024 Kanäle (2 Universes) dargestellt. Sollten Sie ein Interface mit 512 Kanälen haben, benutzen Sie nur die ersten 512 Kanäle in der Liste.
2. Das Geräte-Feld. Hier sehen Sie alle installierten „Panels“ für DMX-Geräte. Das Set von Panels können Sie beliebig ergänzen und wieder löschen indem Sie die Panel Dateien (mit .dsp Endung) in das entsprechende Verzeichnis kopieren bzw. löschen

Verzeichnis: c:\programme\dmxwizard\devices

Bitte beachten Sie bitte, dass Panel-Files, welche Sie ins Verzeichnis kopieren, erst nach einem Neustart der Software erkannt werden.

Sie finden jede Menge Panels auf der Produkte –CD oder auf der Homepage unter <http://www.steinigke.de>. Wie Sie selber Panels herstellen oder abändern können sehen Sie im Kapitel: „Der Panel Designer“

3. Das Setup-Feld. Hier sehen Sie die folgenden Informationen:

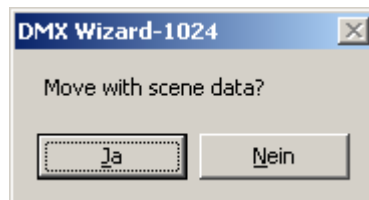
- auf welchem DMX-Ausgang des Interfaces die Geräte liegen → **Out**
- die DMX-Startadresse der zugewiesenen Geräte → **Start**
- Anzahl DMX-Kanäle welche die Geräte belegen → **NN**
- den Geräte-Typ → **Fixture Name**
- Ihre Bezeichnung der Geräte innerhalb dieser Show → **User Header** (z.B. MAC300 Bühne rechts unten)
- Pan Invertierung → **Pan**, d.h. die Pan-Bewegung wird umgekehrt. Angezeigt durch ein „i“ wenn aktiv
- Tilt Invertierung → **Tilt**, d.h. die Tilt-Bewegung wird umgekehrt. Angezeigt durch ein „i“ wenn aktiv
- Pan-Tilt-Swap → **Swap**, d.h. die PAN- und Tilt-Kanäle werden vertauscht

Zum Auswählen eines Gerätes gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Fahren Sie mit dem Mauszeiger im Geräte-Feld auf das gewünschte Gerät, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Icon auf eine freie Startadresse im DMX-Adressen-Feld. Lassen Sie die Maustaste los.
2. Ein Doppel-Klick auf das Gerätesymbol im Geräte-Feld setzt das Icon automatisch auf die nächst freie DMX-Startadresse im Feld links.

7.1 Ändern der Startadresse:

Sie können die Geräte nach dem platzieren mit der Maus im Feld verschieben. Falls Sie dies in einer fertigen Show machen, werden Sie vor dem verschieben gefragt:



- Bestätigen Sie dies mit „Ja“, wenn Sie die bereits programmierten Daten für dieses Gerät auf die neue Startadresse übernehmen wollen.
- Bestätigen Sie mit „Nein“ wenn Sie die Daten für das Gerät nicht mehr brauchen.

7.2 Löschen von Geräten aus der Show:

Geräte können aus dem Setup auf zwei Arten gelöscht werden:

1. Ziehen Sie das Gerät resp. den Adressbereich vom linken Adressfeld oder vom rechten Setup-Feld bei gedrückter linker Maustaste direkt in das Papierkorb-Symbol rechts unten.
2. Fahren Sie mit der Maus über das Gerät resp. den Adressbereich, drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie „Remove Fixture“ <Gerät entfernen>

7.3 Einstellen der DMX-Adresse am Gerät:

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung Ihrer anzuschließenden Geräte um zu erfahren, wie man die DMX-Startadresse einstellt. Sollte dies über sogenannte DIP-Switch im DMX512-Standard geschehen, können Sie die linke untere Grafik als Hilfe benutzen.

7.4 Ganzes Setup löschen:

Möchten Sie ein bestehendes Setup löschen, drücken Sie rechts unten den Knopf „Clear All“ <Alles löschen>

7.5 Erstellen einer druckbaren DMX-Setup Liste:

Damit das Adressieren der Geräte einfacher geht, können Sie eine Textdatei des ganzen Setup-Felds generieren. Drücken Sie den Knopf rechts unten „Liste erstellen“ und es öffnet sich ein Fenster mit allen Angaben. Sie können dieses Feld als Datei im .txt Format abspeichern oder ausdrucken.

7.6 Öffnen des Panel Designers:

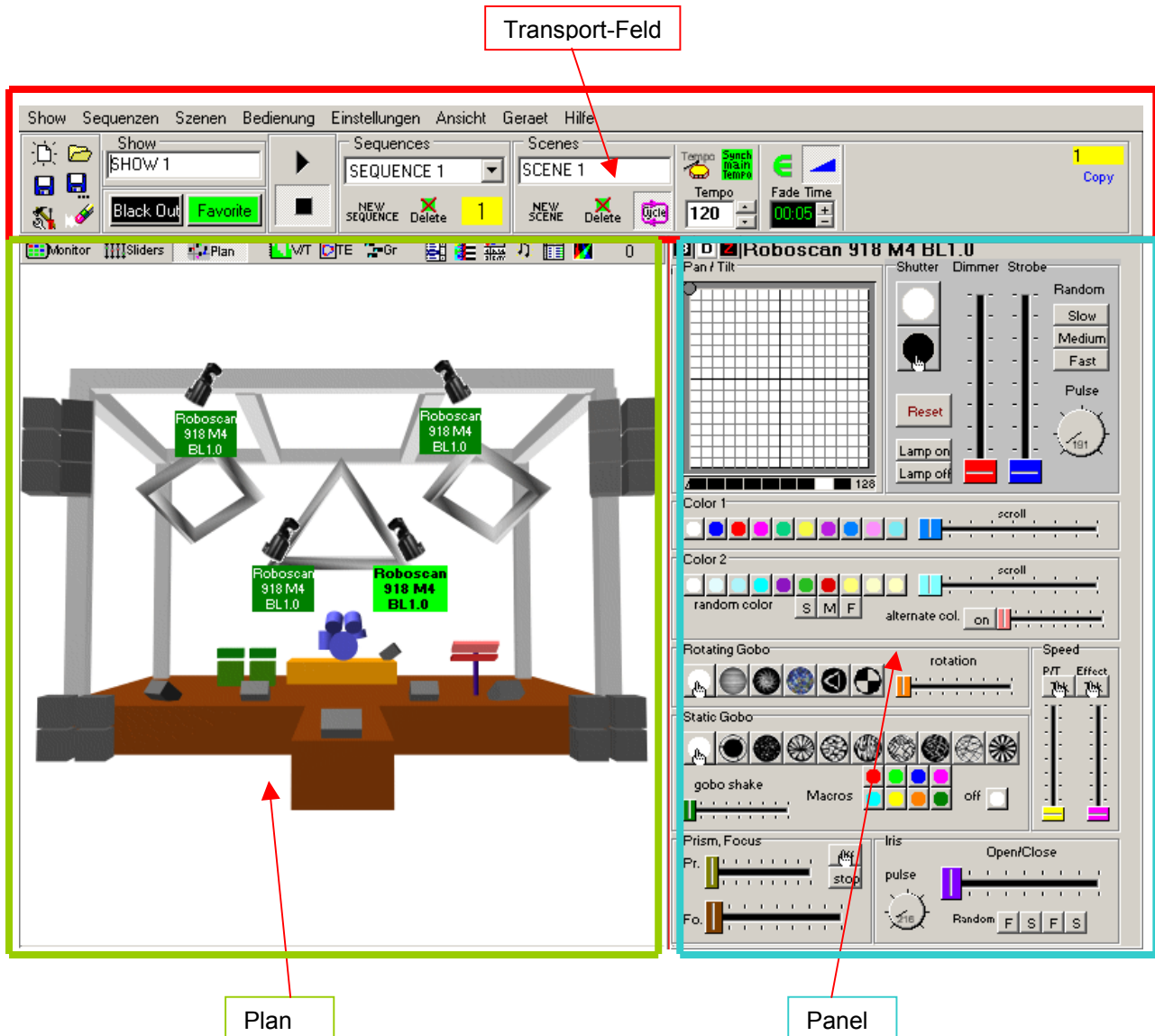
Durch drücken des Knopfes ganz rechts unten öffnet sich der Panel Designer. Bitte lesen Sie hierzu das Kapitel „Der Panel Designer“

7.7 Verlassen des DMX-Setups:

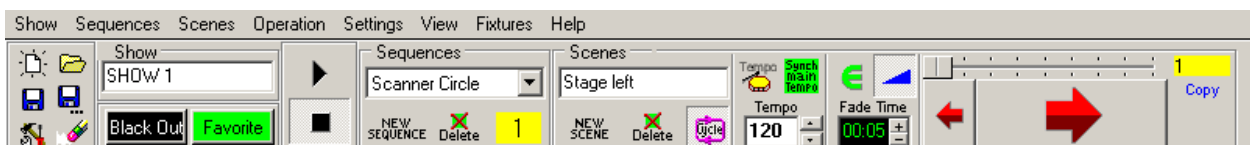
Durch Drücken des „Close“ Knopfes rechts unten verlassen Sie das DMX-Setup.

8 DIE ARBEITSOBERFLÄCHE

Das Hauptfenster besteht grob aus drei Teilen:

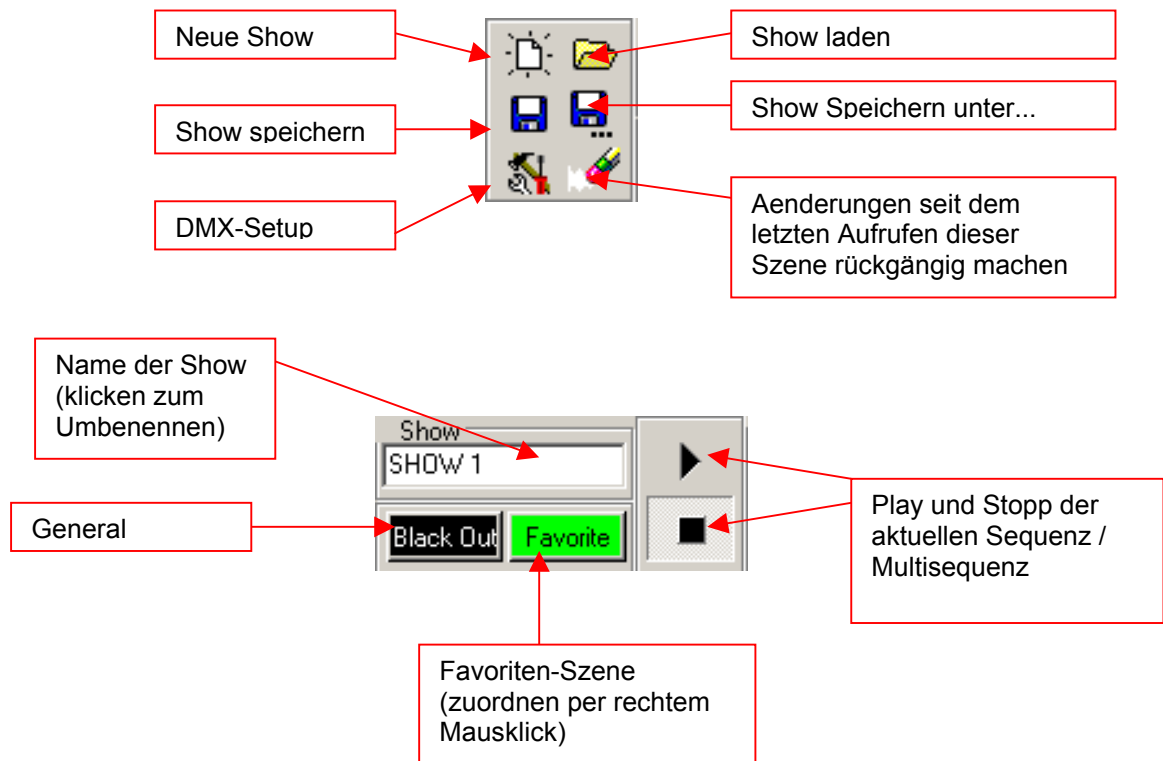


8.1 Das Transport-Feld



Das Transport-Feld ist das Haupt-Kontrollfenster für Szenen und Sequenzen

8.1.1 Die Elemente im Detail



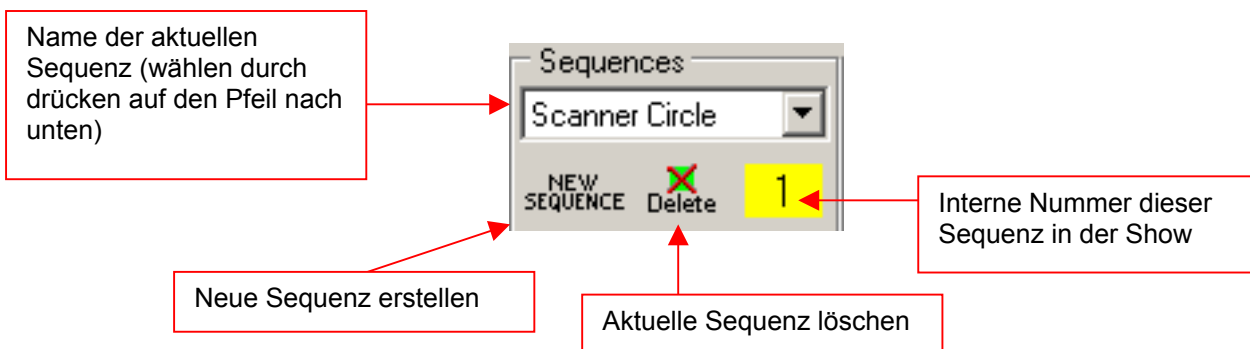
Ab Software Version V5.7 ist in diesem Feld eine zusätzliche Funktion zum Abschalten der DMX Ausgabe und des DMX Eingangs integriert. Wenn Sie diesen Knopf drücken, wird die aktuelle Szene eingefroren. Es erfolgt keine weitere DMX-Ausgabe bis der Knopf erneut gedrückt wird. Diese Funktion wird auch als „Preview“ oder „Blind“ Funktion bezeichnet.

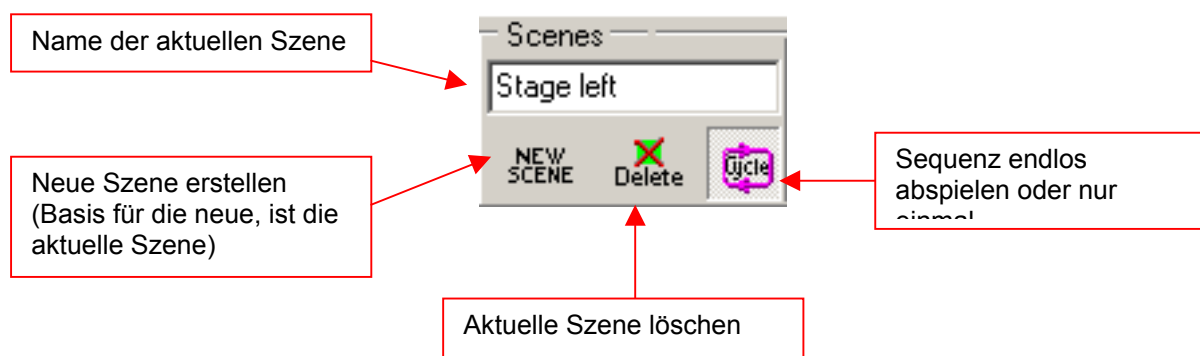


Ausschalten der DMX Ausgabe



Ausschalten de DMX Einganges

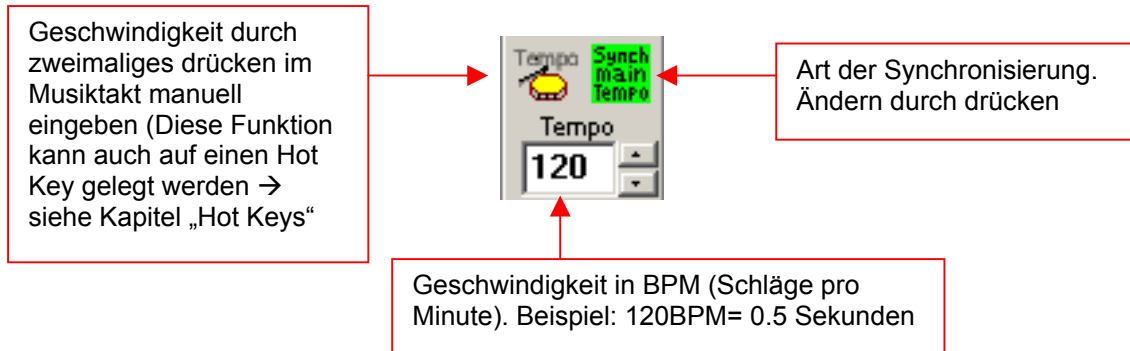




8.1.2 Die Trigger-Modi

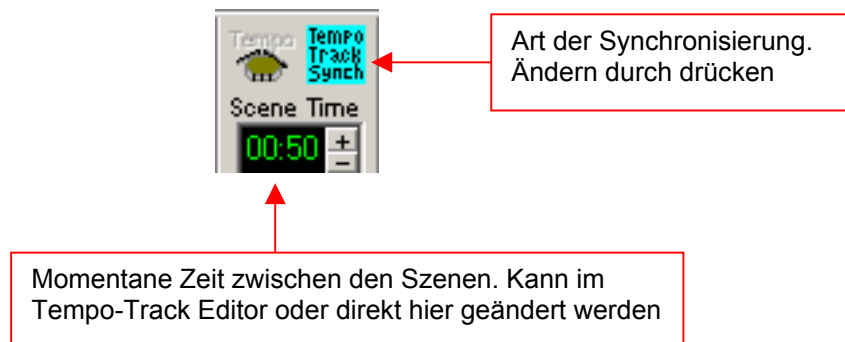
Pro Sequenz kann die Art der Synchronisierung selbst gewählt werden. Es stehen 3 Modi (ab V5.68 4 Modi) zur Verfügung:

1. Haupttempo-Trigger (Grünes Feld)



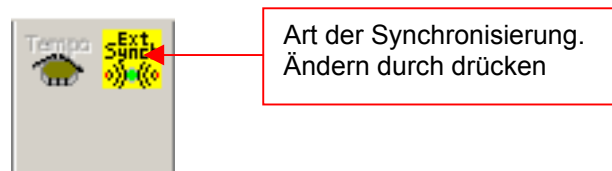
Im Haupttempo-Trigger ist die Zeit zwischen zwei Szenen immer gleich.

2. Tempo-Track Geschwindigkeit (Blaues Feld)



Im Tempo-Track Modus kann die Zeit zwischen zwei Szenen verschieden vorprogrammiert werden → Siehe auch „Der V/T-Editor“

3. Musik-Trigger Geschwindigkeit (Gelbes Feld)



In diesem Modus kann die Sequenz von einem externen Musiksignal getriggert werden. Voraussetzung dazu ist eine eingebaute Soundkarte in Ihrem PC.

Wie man den externen Trigger aktiviert lesen Sie bitte im Kapitel → „Menüs“

Ab der Software Version V5.68 ist neu ein vierter Trigger-Modus implementiert:

4. **Manueller Modus** (Rosa Modus)



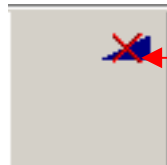
Art der Synchronisierung.
Ändern durch drücken

In diesem Modus kann durch klicken auf das Trommelsymbol (oder auch Hotkey) immer eine Szene weitergeschaltet werden.

8.1.3 Die Fade-Modi

Um sanfte Übergänge zwischen den Szenen zu programmieren, bietet die DMX Wizard 1024-Software vier verschiedene Fade-Modi:

1. **Kein Fade.** Der Ablauf zwischen den Szenen ist nicht weich. Die DMX-Werte wechseln schlagartig auf die nächste Szene bei einem Trigger-Event. Fade Ein- und Ausschalten durch drücken auf das Fade ein/aus Zeichen.



Fade ein/aus Zeichen

2. **Gleiche Fade-Zeit für alle Szenen.** In diesem Modus ist die Fadezeit für alle Szenen in der gewählten Sequenz gleich. Die Fade-Zeit kann durch drücken der Plus- und Minus-Knöpfe oder durch direktes einschreiben verändert werden. Der Fade-Modus kann durch drücken auf das Fade-Modus Zeichen umgeschaltet werden.

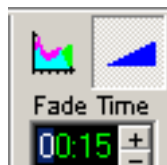
Fade-Modus Zeichen

Fade Zeit für alle Szenen



3. **Fade-Track Zeit.** In diesem Modus kann die Fade-Zeit pro Szene individuell im V/T-Editor eingestellt werden. Sie kann hier aber auch durch drücken der Plus- und Minus-Knöpfe oder durch direktes einschreiben des Wertes verändert werden. → Siehe auch „Der V/T-Editor“

Fade Zeit für die aktuelle Szene



4. **Fade-Zeit = Szenen-Zeit.** In diesem Modus entspricht die eingestellte Szenen-Zeit (Trigger) der Fade-Zeit. Mit diesem Modus lassen sich übergangsfreie, weiche Pan/Tilt Bewegungen (z.B. Kreise) realisieren.

Fade Zeit für die aktuelle Geschwindigkeit



8.1.4 Das Szenen-Werkzeug

Mit dem Szenen-Werkzeug können Sie während dem Programmieren zwischen den Szenen vorwärts und rückwärts springen. Im gelben Feld wird immer die aktuelle Szenen-Nummer angezeigt.

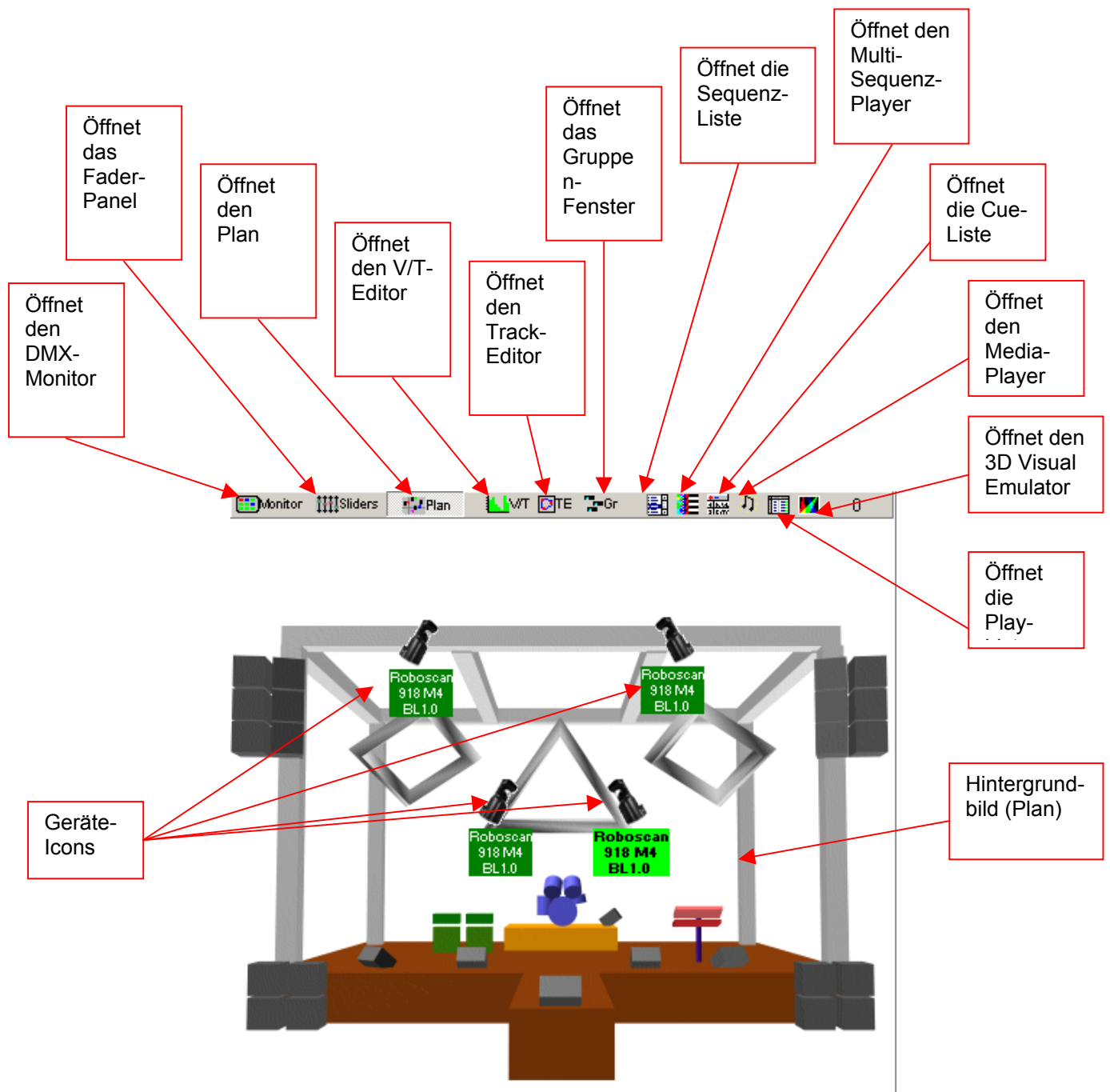
„**Copy**“ <Kopieren> kopiert die aktuelle Szene in einen Zwischenspeicher.

„**Insert**“ <Einfügen> fügt die gespeicherte Szene an der momentanen Stelle ein.

„**Replace**“ <Ersetzen> ersetzt die aktuelle Szene durch die Szene im Speicher.



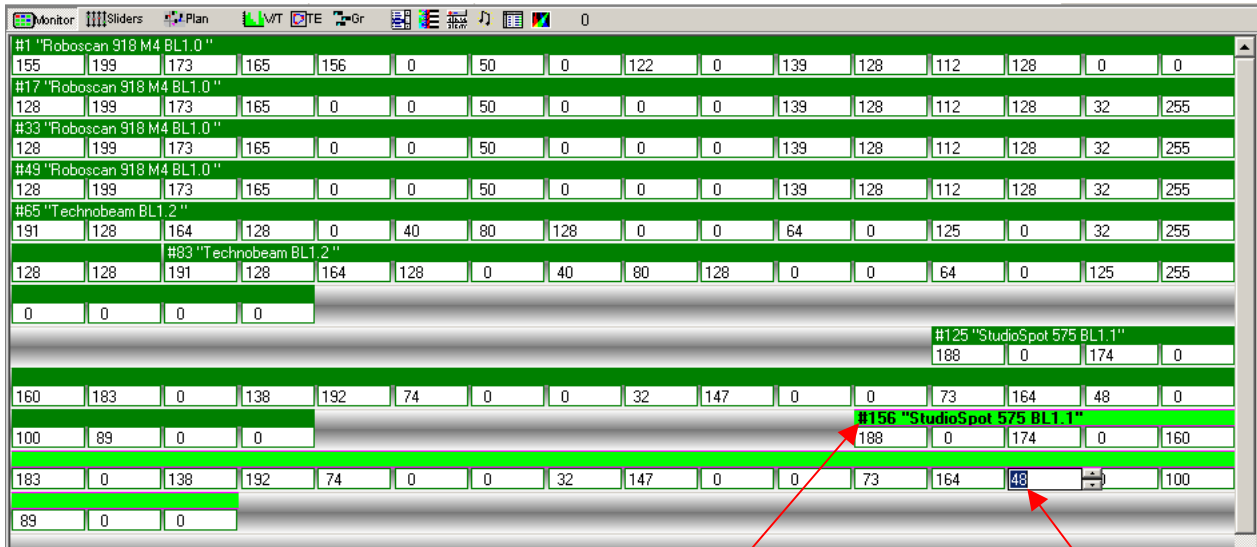
8.2 Der Plan



Der Plan ist Ihr Arbeitsplatz. Wenn Sie eine neue Show erstellen, werden die Geräte-Icons (Symbole) links in der oberen Ecke des Planes platziert. Mit der Maus können die Icons an die gewünschte Stelle im Plan gezogen werden. Durch mehrmaliges doppelklicken auf die Icons drehen sich diese jeweils um 90 Grad und werden gespiegelt. Nach dem platzieren benutzen Sie bitte die Funktion [Lock Icons] <Icons festhalten> im Menü [Settings] <Einstellungen> damit sie beim programmieren nicht versehentlich verschoben werden.

8.2.1 Der DMX-Monitor

Im DMX-Monitor werden die dezimalen DMX-Werte (0-255) des angewählten Gerätes (hellgrün) dargestellt.

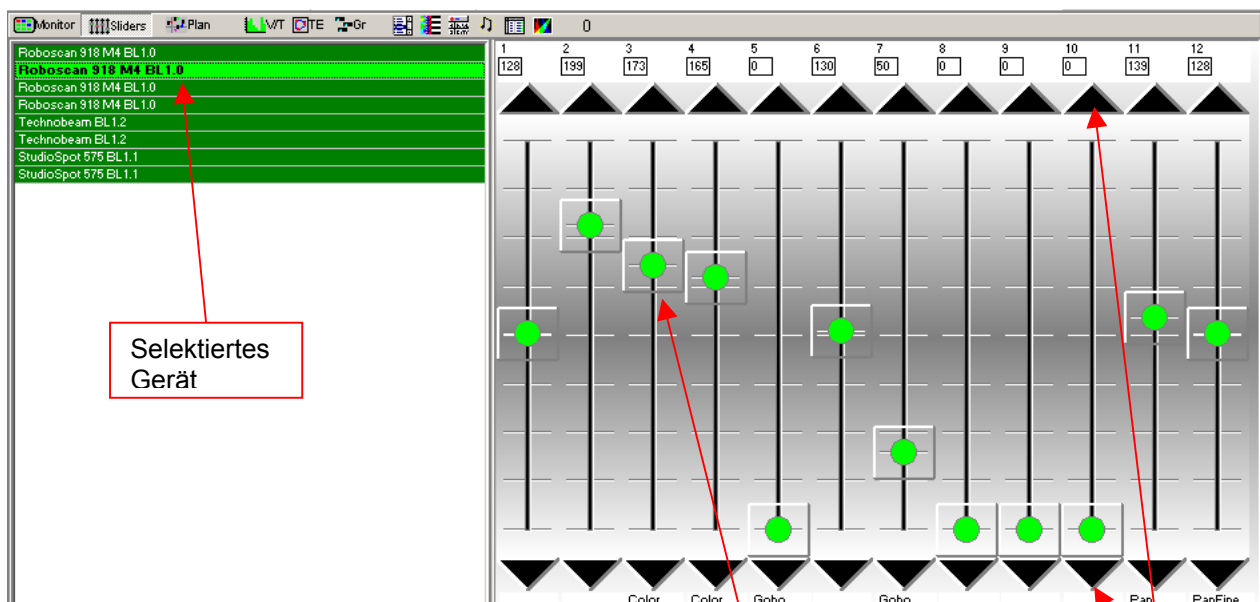


Startadresse

Direkte DMX-Werteingabe

Die direkte Werteingabe eines DMX-Kanals ist möglich durch klicken in das entsprechende Feld.

8.2.2 Das Fader-Panel



Selektiertes
Gerät

Ein Fader pro
DMX-Kanal

Feinschritteingabe

Im Fader-Panel ist jeder DMX-Kanal des angewählten Gerätes als Schieberegler (Fader) dargestellt. Auch hier können die DMX-Werte per Fader oder Feinschritteingabe verändert werden.

8.2.3 Der Plan / Multiplan

8.2.3.1 Plan

Das Hintergrundbild des Plans ist ein Bitmapbild. Der Dateiname des Hintergrundbildes ist :

Planimg.bmp und es befindet sich im Programmverzeichnis.

Im Menü [Settings] <Einstellungen> unter [Change Plan Image] <Hintergrundbild wechseln> können Sie ein anderes Bild laden. Geben Sie den Dateinamen an und drücken Sie „Öffnen“

Das gewählte Bild wird kopiert und im Verzeichnis als Planimg.bmp gespeichert.

Die Größe des Bildes kann je nach Bildschirmauflösung mit der Sie arbeiten verschieden gewählt werden. Für die Standard-Bildschirmauflösung von 800x600 Punkten wählen Sie am besten ein Bild mit folgenden Daten:

Dateityp:	Bitmap (.bmp)
Auflösung:	ca. 470x470 (variabel)
Farben:	16 oder 256

Um selbst ein Hintergrundbild zu erstellen, können Sie das im Windows enthaltene Programm „Paint“ benutzen.

8.2.3.2 Multiplan

Um die Übersicht in einer Show mit sehr vielen Geräten zu behalten, ist es möglich anstelle von nur einem Plan, mehrere Layer von Geräten zu erstellen. Wählen Sie im Menü [Settings] <Einstellungen> die Option [Multi-Page Plan] <Mehrseiten Plan>

Am rechten Bildrand des Plans sehen Sie nun ein „A“. Zum hinzufügen von weiteren Layern klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das „A“ und wählen Sie [Add Plan Page] <Planseite hinzufügen>. Es können so bis zu 16 Layer mit den Buchstaben A-P hinzugefügt werden.

Wenn Sie [Remove Plan Page] <Planseite entfernen> wird die **letzte** Seite gelöscht. Die sich darauf befindlichen Icons zurück auf den ersten Layer „A“ gesetzt.

Plazieren von Geräte-Icons auf anderen Layern:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon, welches Sie auf einen anderen Layer setzen wollen und wählen Sie [Place On Page] <Auf Seite platzieren>. Den nächsten Plan (A-P) den Sie nun wählen, wird der Zielort für das Icon.

Um mehrere Icons gleichzeitig zu verschieben benutzen Sie den „Master“ oder die „Gruppen“.

8.2.4 Der V/T-Editor

Sollten Sie nicht das ganze Bild am unteren Rand sehen, drücken Sie „F2“ um das Vollbild einzuschalten.

Im V/T-Editor können grundsätzlich drei verschiedene Größen grafisch dargestellt und geändert werden:

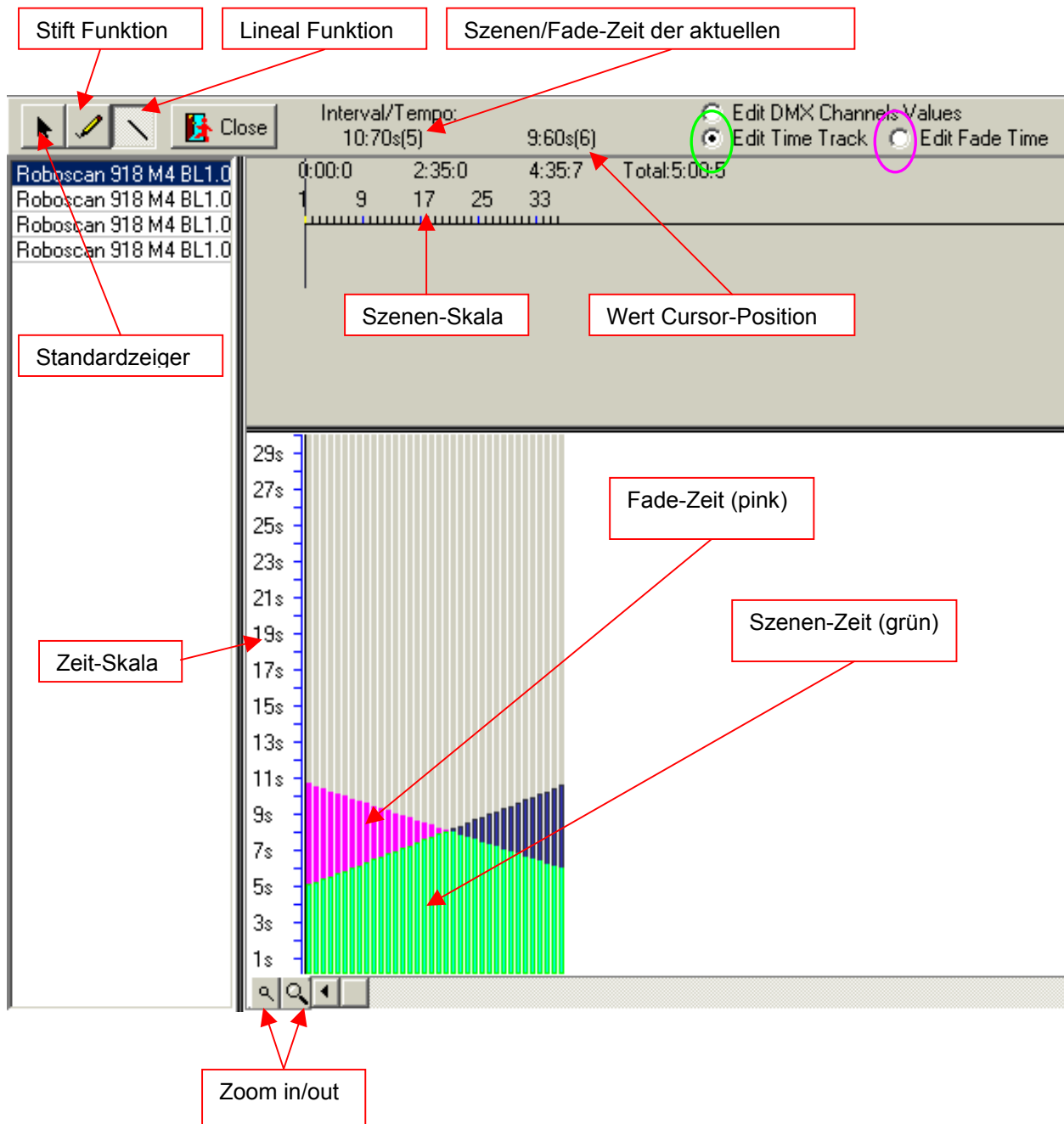
8.2.4.1 Der Time- und Fade-Track

Wenn Sie dieses Feld öffnen

Rechts oben im Feld können Sie wählen, welche Werte Sie bearbeiten oder darstellen möchten.

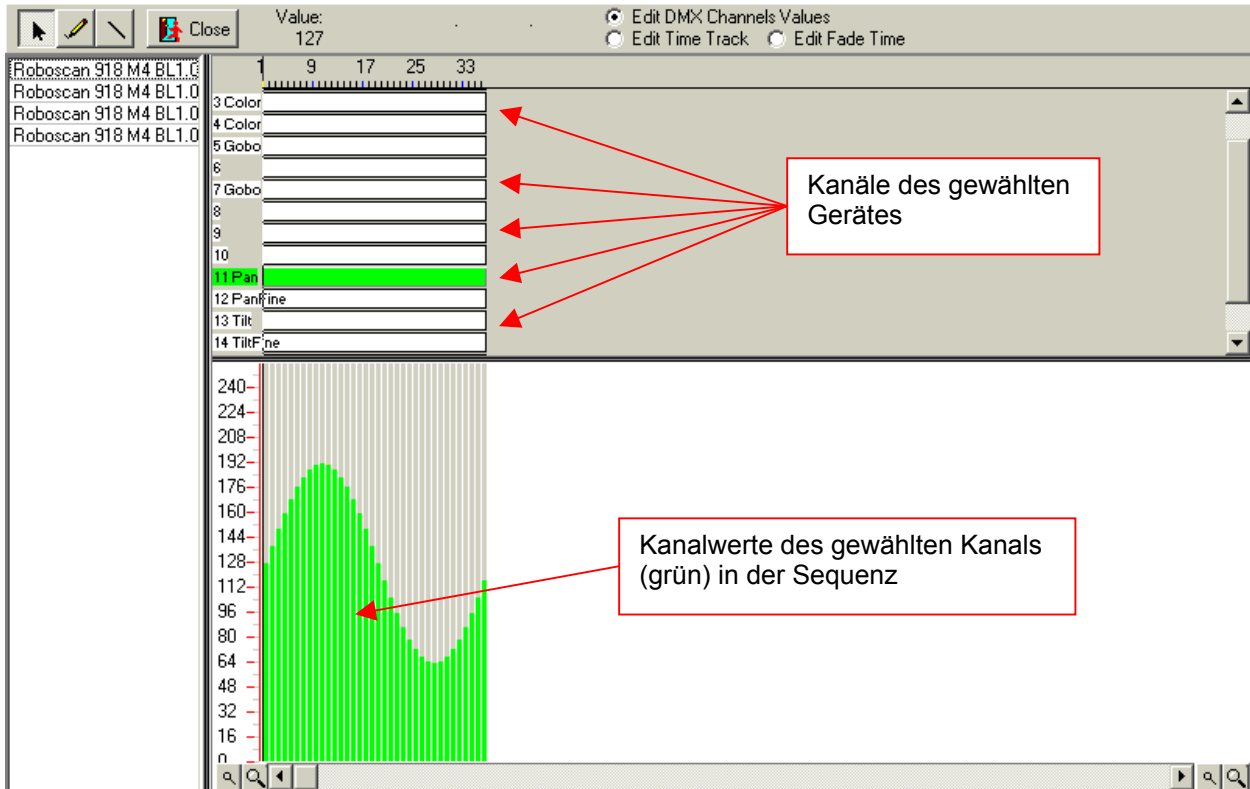
[Edit Time Track] <Szenen-Zeit ändern>: Verändern Sie mit dem Stift oder dem Lineal die Szenen-Zeit (grün)

[Edit Fade Time] <Fade-Zeit ändern>: Verändern Sie mit dem Stift oder dem Lineal die Fade-Zeit (pink)



8.2.4.2 DMX-Werte darstellen/editieren

Wenn Sie rechts oben [Edit DMX Channels Values] <DMX-Kanalwerte ändern> wählen, können Sie die Werte jedes DMX-Kanals in einer Sequenz/Szene darstellen und verändern. Benützen Sie dazu ebenfalls den Stift oder das Lineal.



Mit [Close] <Schliessen> verlassen Sie den V/T-Editor.

Kopieren/Löschen von Daten:

Wählen Sie durch ziehen der Maus während die linke Maustaste gedrückt ist, einen Bereich in der Kanaltabelle aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diesen Bereich. Es öffnet sich ein Fenster mit folgenden Möglichkeiten:

[Copy Selected] <ausgewähltes kopieren> kopiert den definierbaren Bereich in einen Zwischenspeicher. Wählen Sie erneut einen Bereich aus und drücken Sie wiederum die rechte Maustaste auf ihm. Sie können nun den vorhin gespeicherten Bereich hier einfüllen.

[Clear selected] <ausgewähltes löschen> löscht den definierbaren Bereich, d.h. setzt die DMX-Werte auf „0“.

8.2.4.3 Der Effektgenerator

Direkt im V/T Editor ist auch der Effektgenerator integriert. Er bietet momentan zwei Grundfunktionen, den [Wave generator] <Wellengenerator> und die „Fan-Funktion für Gruppen“. Mit den Effektgenerator lassen sich in kurzer Zeit und mit wenigen Handgriffen erstaunliche Bewegungseffekte (Wellen, Fan), Farbverläufe (CMY,RGB) oder andere Muster erstellen. Der Generator kann nur auf Geräte des gleichen Typs angewendet werden und macht nur Sinn, wenn zwei oder mehrere Geräte vorhanden sind. Die Effekte können auf jeden beliebigen Kanal des Gerätes angewendet werden und sind so nicht beschränkt auf nur Pan/Tilt oder CMY-Farbmischung.

Grundlage des Effektgenerators ist die Umrechnung von grafischen Kurven in DMX-Werte. Mit den im Effektpanel vorhandenen Fadern können diverse Parameter frei eingestellt werden. Sobald Sie einen Fader bewegen, erscheint in der Menueleiste des V/T Editors eine Vorschau der Wellenform. Wird eine Gerätegruppe ausgewählt, sind mehrere Formen überlagert sichtbar. Die Bewegungsverschiebung zwischen den einzelnen Geräten ist ebenfalls einstellbar (Welleneffekt).

Wichtig: Als Grundlage für die Wellenverschiebung der angeschlossenen Geräte wird immer die DMX-Adresse der Geräte genommen. Wenn Sie also z.B. eine Tilt-Wellenbewegung mit Scannern generieren möchten, achten Sie darauf, dass die Geräte mit aufsteigender Adressierung nebeneinander aufgebaut werden.

Ein Effekt wird immer auf alle Szenen einer Sequenz angewandt. Je mehr Szenen eine Sequenz beinhaltet umso feiner abgestuft sind die Wertänderungen in der Wellenform und schlussendlich im Ablauf des Gerätes. Um auch bei wenigen Sequenzen einen fließende Bewegung zu erhalten, setzen Sie den Fade-Modus auf „=“.

Wellengenerator Sinus

The screenshot shows the 'Effect generator' dialog box with the 'Wave generator' tab selected. The 'Group' checkbox is checked. The 'Amplitude' slider is set to 223, 'Offset' to 127, 'Start Phase' to 50, and 'Shift' to 45. The 'Apply' button is highlighted. Red arrows point from text boxes to specific controls: 'Auswahl der Wellenform (Sinus, Rechteck, Zufallswerte)' points to the wave icons; 'Amplitude = maximale vertikale Wellengröße' points to the Amplitude slider; 'Offset = Mittelwert, um den die Welle sich bewegt' points to the Offset slider; 'Anfangsphase der Wellenform in Grad (-180 bis +180)' points to the Start Phase slider; 'Wellenform anwenden' points to the Apply button; 'Auswahl Gruppe oder Einzelgerät' points to the Group checkbox; and 'Verschiebung der Wellenform bei Anwendung in einer Gruppe in Grad (-180 bis +180)' points to the Shift slider.

Wellengenerator Sinus

Auswahl der Wellenform (Sinus, Rechteck, Zufallswerte)

Amplitude = maximale vertikale Wellengröße

Offset = Mittelwert, um den die Welle sich bewegt

Anfangsphase der Wellenform in Grad (-180 bis +180)

Wellenform anwenden

Auswahl Gruppe oder Einzelgerät

Verschiebung der Wellenform bei Anwendung in einer Gruppe in Grad (-180 bis +180)

Wellengenerator Rechteck

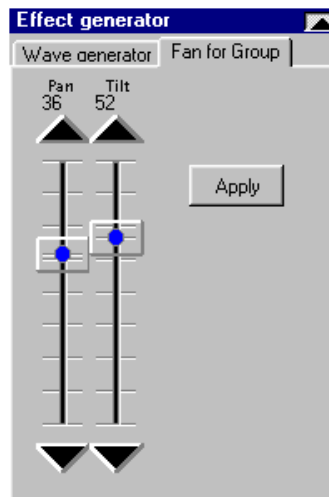
Gleiche Einstellmöglichkeiten wie bei Wellengenerator Sinus jedoch zusätzlich noch einstellbare [Duration] <Pulsdauer> des Rechtecksignals.

Wellengenerator Zufallsdaten

Mit diesem Wellengenerator ist es möglich, eine Wellenform bestehend aus Zufallswerten zu generieren. Bei jedem neuen Druck auf den Knopf, werden neue Zufallswerte generiert. Sie können Amplitude, Offset und Shift kontrollieren.

Die „Fan for Group“ Funktion

Mit dieser Funktion lassen sich sehr einfach die Strahlen von nebeneinanderliegenden Scannern oder Moving Heads „spreizen“ oder zusammenführen. Dieser Effekt ist auf Pan, Tilt anwendbar und ist statisch, d.h. er hat nur Einfluss auf die aktuelle Szene und nicht auf eine ganze Sequenz.



Wichtig: Der Fan Effekt ist nur auf Gruppen des gleichen Gerätetyps anwendbar. Wählen Sie also immer zuerst die gewünschten Geräte in den roten Master oder selektieren eine Gerätegruppe.

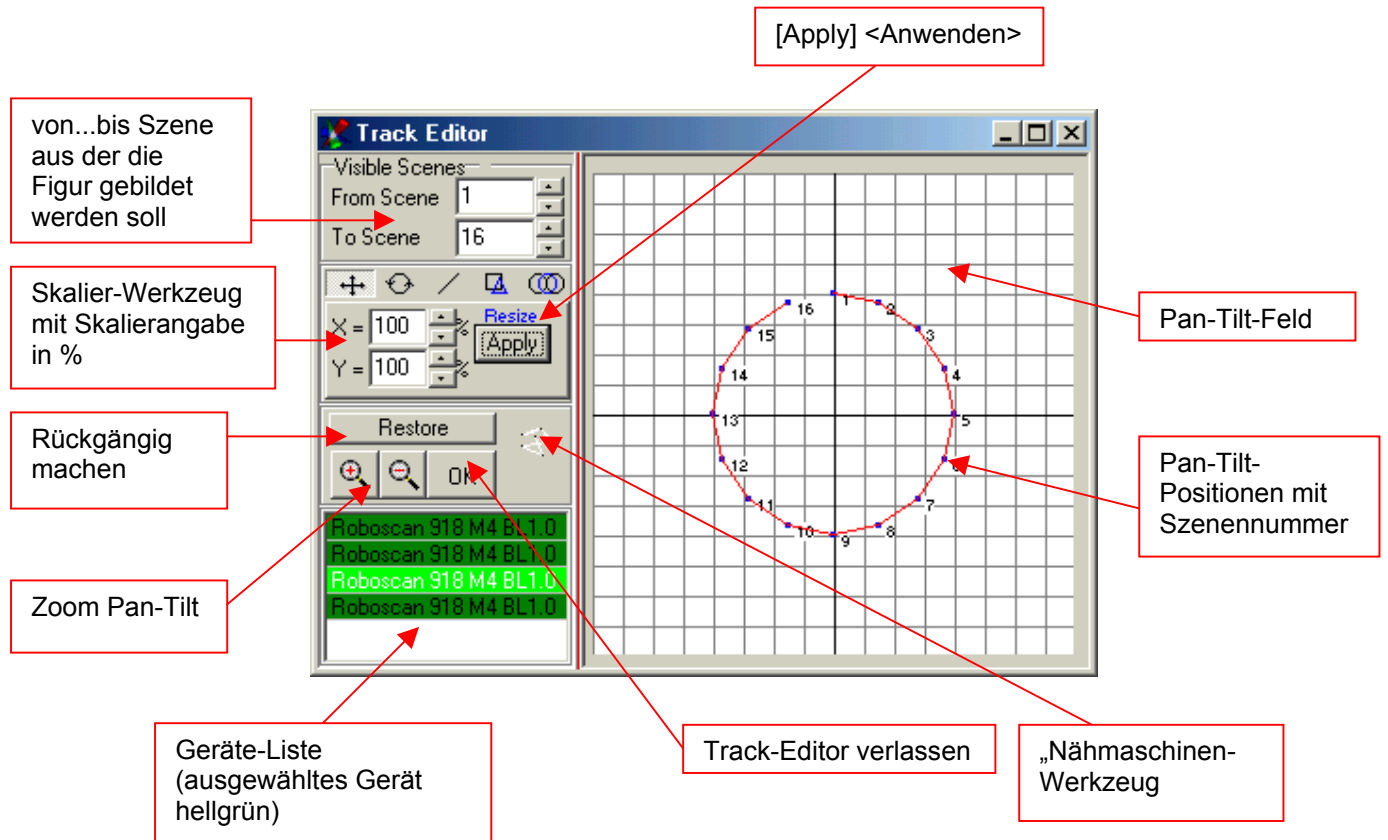
Sobald die Fader bewegt werden erscheint in der Menueleiste des V/T Editors eine grobe Vorschau der Strahlenpositionen. Es werden die aktuellen Pan/Tilt der momentanen Szene als Anfangsposition übernommen. Die Position wird erst nach drücken der [Apply] <anwenden> Taste definitiv übernommen.

Wichtig: Als Grundlage für die Anwendung des Fan Effekts Geräte wird immer die DMX- Adresse der Geräte genommen. Um eine schöne Spreizung oder Zusammenführung der Strahlen zu erreichen, müssen die angeschlossenen Geräte mit aufsteigender Adressierung nebeneinander aufgebaut werden.

8.2.5 Der Track-Editor

Der Track-Editor funktioniert ähnlich einem Effekt-Generator für Pan und Tilt. Sie können sehr schnell geometrische Bewegungsmuster für Scanner und Moving-Heads generieren.

8.2.5.1 Das Hauptfenster mit Skalier-Werkzeug



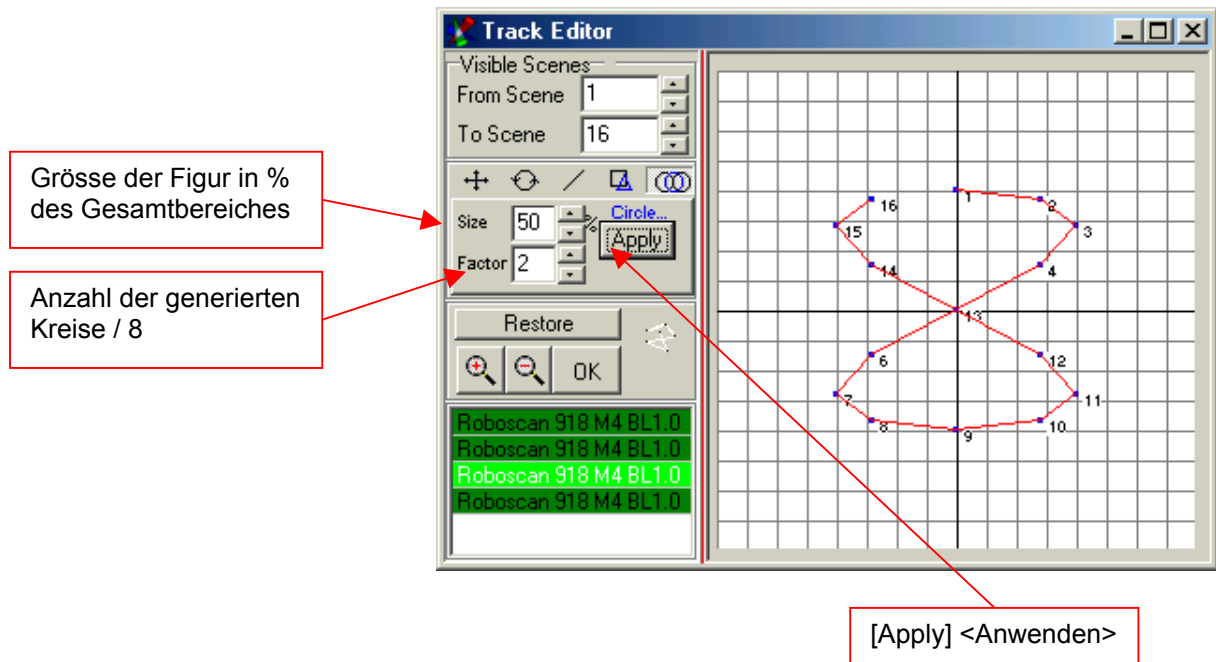
Wenn Sie einen oder mehrere Positionen manuell verschieben wollen, wählen Sie die Punkte mit klicken und ziehen an. Der gewählte Bereich wird blau gefärbt und kann mit der Maus verschoben werden

Das Nähmaschinen-Werkzeug:

Mit diesem Werkzeug können Sie frei Punkte auf dem Pan-Tilt Feld erzeugen. Jedes Mal, wenn Sie die rechte Maustaste drücken, während Sie im Pan/Tilt-Feld den Mauszeiger bewegen, wird die Position einer Szene zugewiesen.

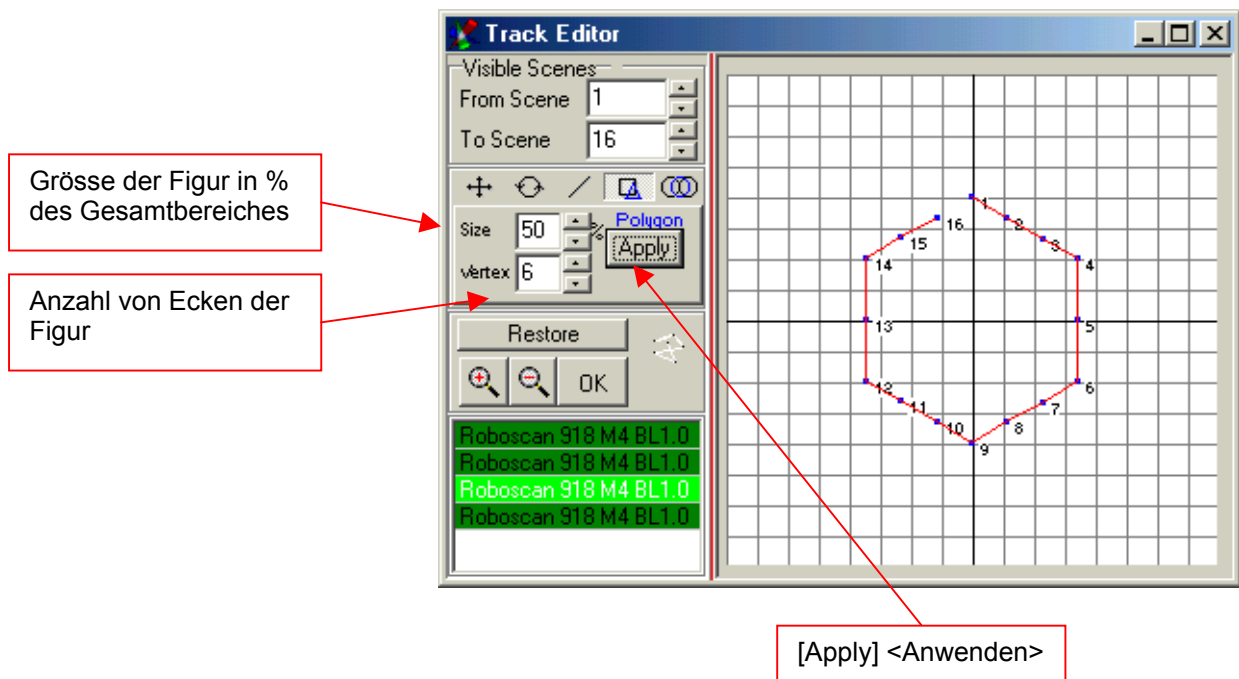
8.2.5.2 Das Kreis-Werkzeug

Mit dem Kreis-Werkzeug können Sie Kreise und Schlangen-8 generieren.



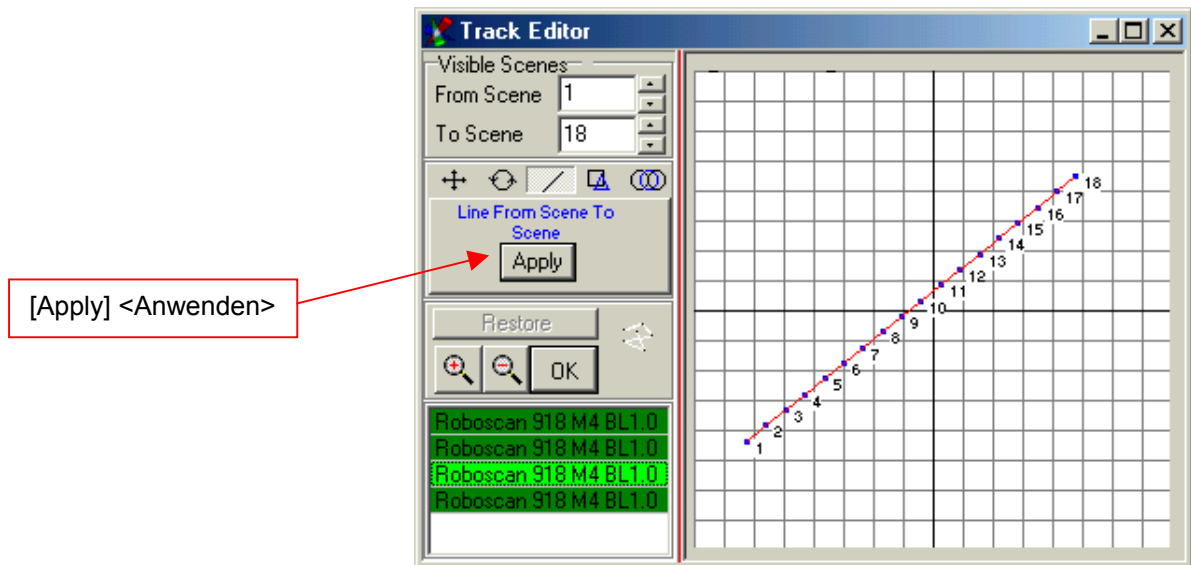
8.2.5.3 Das Polygon-Werkzeug

Mit dem Polygon-Werkzeug lassen sich Dreiecke, Quadrate, Fünf- und Sechsecke generieren.



8.2.5.4 Das Linien-Werkzeug

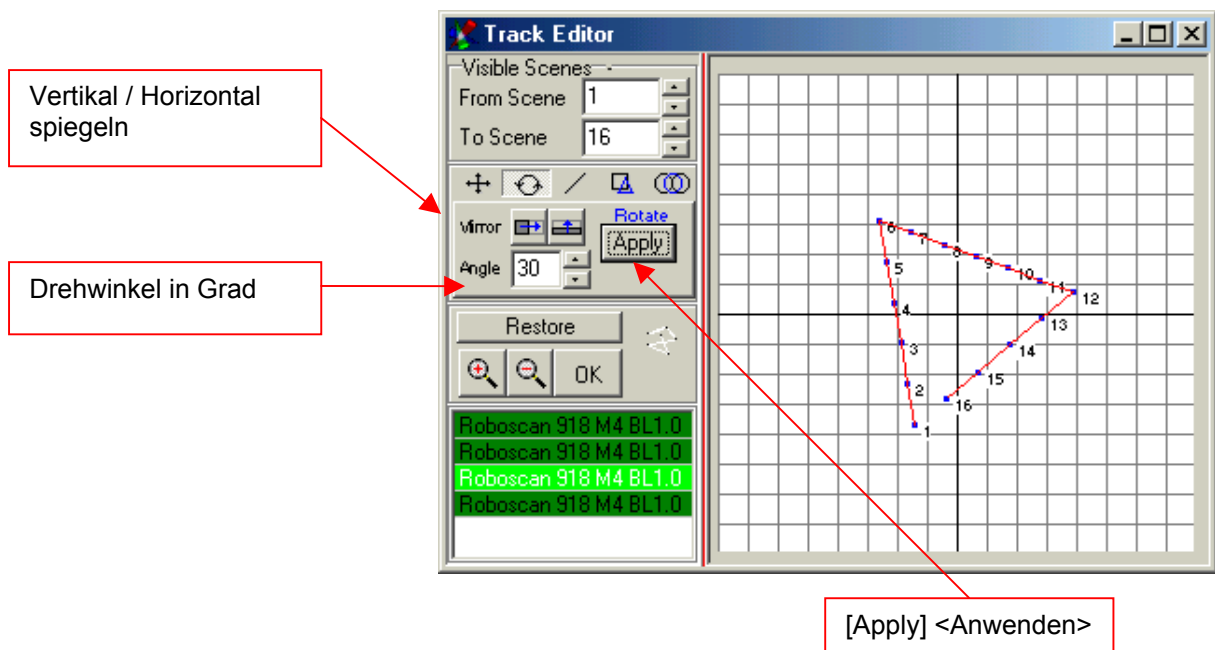
Das Linien-Werkzeug stellt alle Positionen in eine Reihe



Verändern Sie die Line mit Hilfe des Rotations- und Skalier-Werkzeugs.

8.2.5.5 Das Rotations-Werkzeug

Mit dem Rotations-Werkzeug können Sie jede generierte Figur oder bestehende Sequenz im Pan/Tilt-Bereich rotieren und spiegeln.



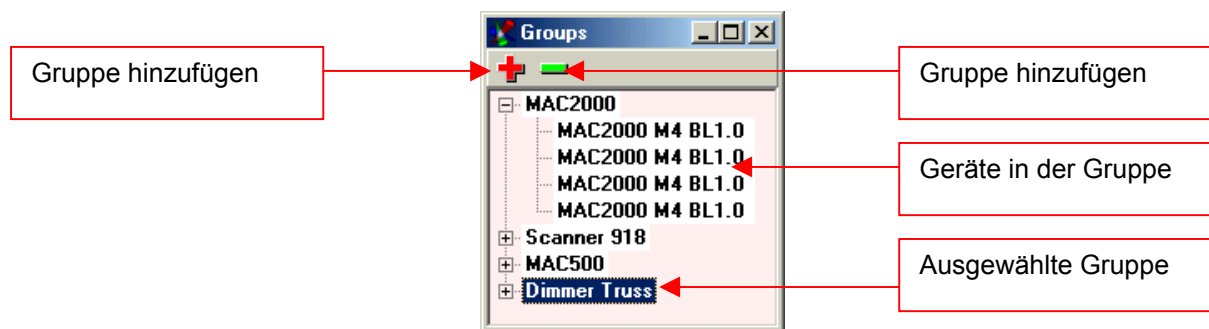
8.2.6 Das Gerätegruppen-Fenster

Wenn Sie eine grosse Anzahl oder verschiedene Typen von Geräten in einer Show benutzen ist es hilfreich Gruppen für den Master zu bilden. Das Bilden von Gruppen geschieht gleichermaßen wie das Auswählen für den Master-Modus:

Halten Sie die Control (CTRL) Taste auf Ihrem Keyboard gedrückt und wählen Sie die gewünschten Geräte auf dem Plan durch anklicken (Das Feld unter dem Icon wird rot hinterlegt).

Wenn die Geräte auf dem Plan beieinander liegen, halten Sie wieder Control (CTRL) gedrückt und wählen ein äußeres Gerät (Das Feld unter dem Icon wird rot hinterlegt). Halten Sie die Control Taste immer noch gedrückt und ziehen Sie einen Rahmen um alle anzuwählenden Geräte (Klicken, gedrückt halten und ziehen, loslassen). Die Felder unter den angewählten Geräte werden ebenfalls rot hinterlegt.

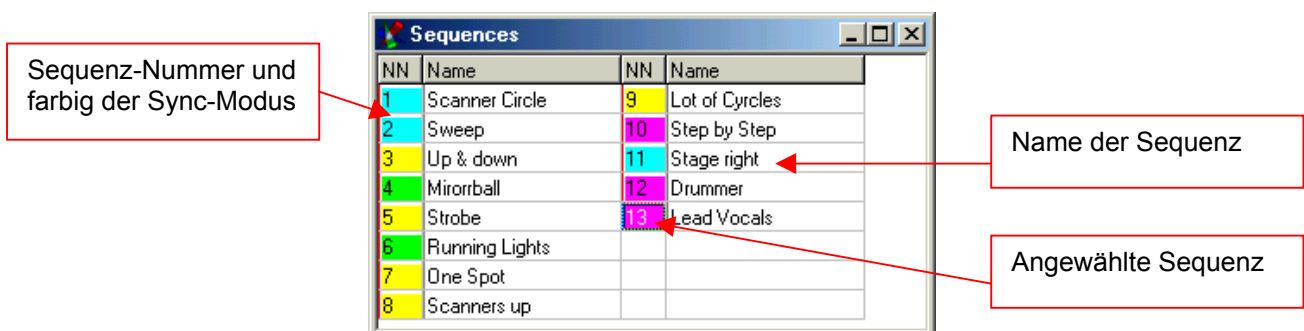
Öffnen Sie das Gerätegruppen-Fenster und drücken Sie den „+“ -Knopf zum hinzufügen der Gruppe.



Tip: Es ist auch möglich, Gruppen mit verschiedenen „Master für Gerätegruppen“ voreingestellt zu programmieren (→ Siehe auch Kapitel 6.6 „Der Master Modus“)

8.2.7 Die Sequenzliste

Sie Sequenzliste dient zum schnellen Anwählen von allen Sequenzen einer Show.



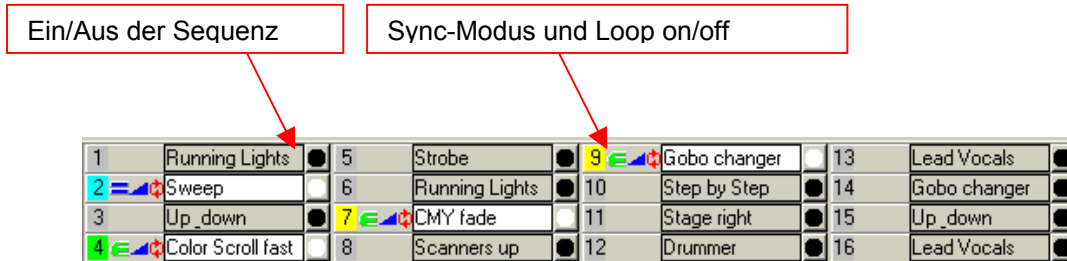
Wenn Sie sich nicht im Play Modus befinden, können Sie den Namen der Sequenz direkt im Feld ändern. Die Standard Schnelzugriffstaste auf der Tastatur zum Öffnen der Sequenzliste ist „F7“

8.2.8 Der Multisequenz-Player

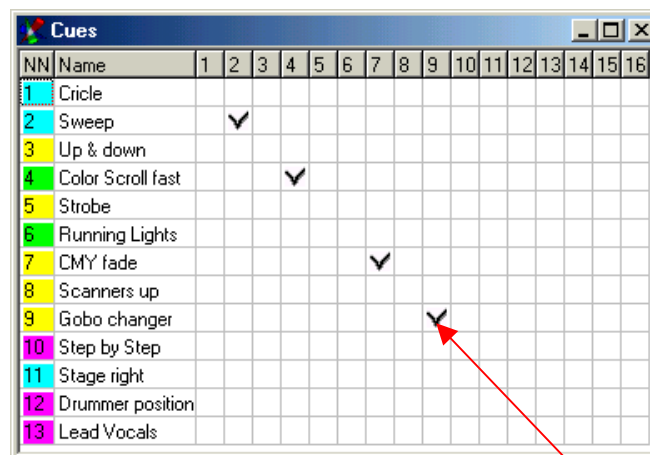
Mit der Sequenzliste ist es nur möglich eine Sequenz auf einmal abzuspielen. Wenn Sie gleichzeitig mehrere Sequenzen abspielen möchten, benutzen Sie den Multisequenz-Player.

Die Standard Schnelzugriffstaste auf der Tastatur zum Öffnen des Multisequenz-Players ist „F8“

In jeden der 16 Player können Sie per „Pull-down Menü“ oder im Cues-Fenster die Sequenzen auswählen.



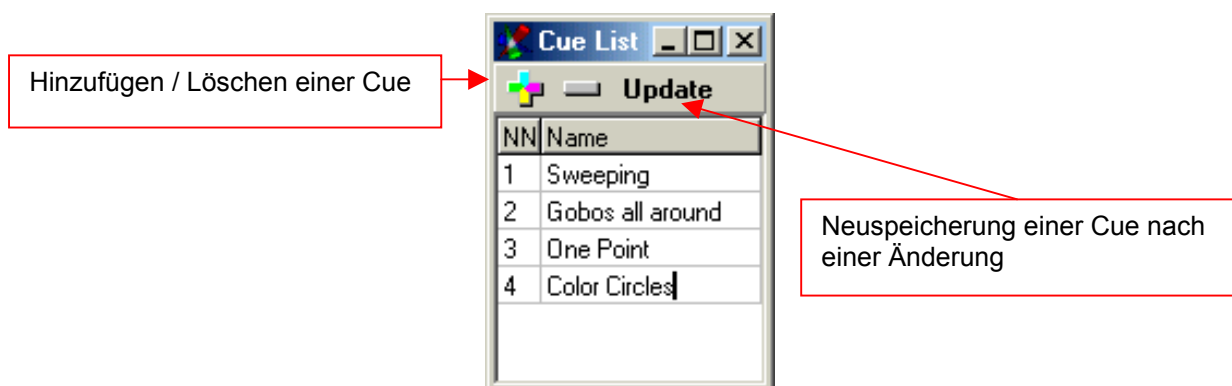
Alternativ können die Sequenzen auch im Cues-Fenster ein- und ausgeschaltet werden:



Sequenz Nr.9 läuft auf Player 8

8.2.9 Die Cue-Liste

Die verschiedenen Einstellungen des Multisequenz-Players werden als „Cue“ abgespeichert.



Achtung: Änderungen in der Sequenznummerierung werden nicht in die Cue's übernommen!

8.2.10 Der Media-Player

Der eingebaute Media-Player verhält sich wie der Standard Media Player von Windows. Mit ihm können Show-unabhängig Multi-Media-Dateien wie z.B. MP3, AVI, Midi usw. abgespielt werden.

Die Einstellungen des Media-Players werden nicht in der Show gespeichert.



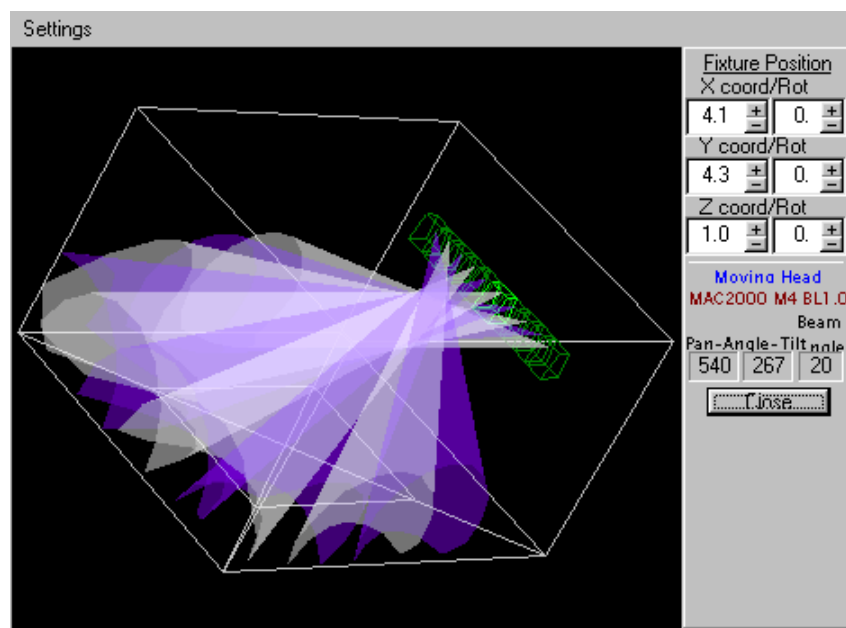
8.2.11 Der 3D Visual Emulator

Der 3D-Visual Emulator ist ein hervorragendes Visualisierungswerkzeug und kann als Programmierhilfe benutzt werden. Auch ohne angeschlossene Geräte zeigt er die Position und Farbe der programmierten Show.

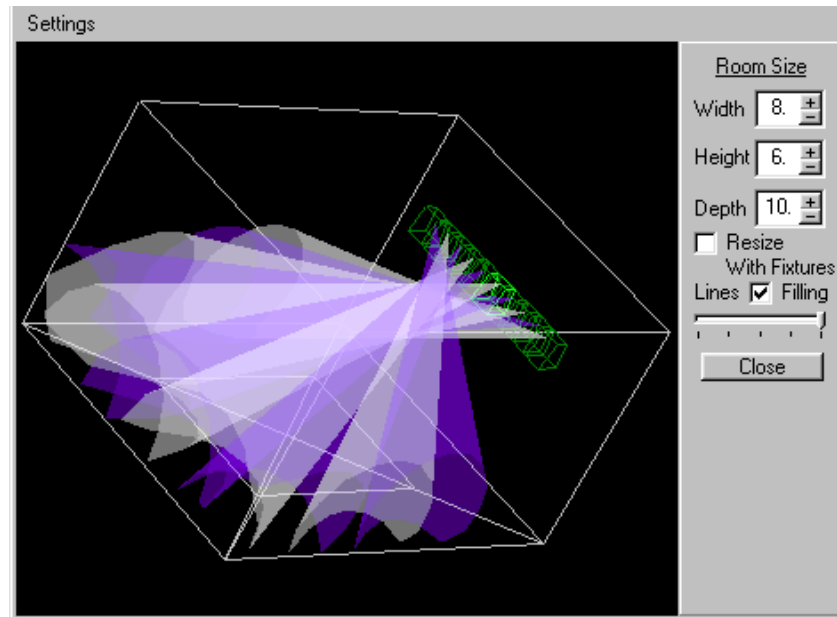
Die Geräte werden in einem virtuellen 3D Raum platziert (Es wird die erste Plan-Anordnung der Icons übernommen). Es können Scanner, Moving Heads und fixe Spots als Geräteeinheit dargestellt werden. Der 3D Lichtkegel wird in der programmierten Farbe und Position generiert (Limitierungen siehe Auch → „Der Panel-Designer“). Er unterstützt pro Gerät einen Farbkanal plus eine CMY/RGB Farbmischeinheit. Falls das Gerät auch einen separaten Dimmerkanal besitzt, wird die Helligkeit des Strahls ebenfalls dargestellt.

Auf die Darstellung von Gobos und anderen Effekten wird aus Gründen der möglichen Komplexität (erhöhte Rechenleistung notwendig) verzichtet.

Ändern des Blickwinkels: Linke Maustaste gedrückt halten und Maus im Emulatorfeld bewegen
 Ändern der Distanz: Rechte Maustaste gedrückt halten und Maus im Emulatorfeld bewegen



Im Menü [Settings] <Einstellungen> unter [Fixtures] <Geräte> können die Positionen der Geräte in der X/Y/Z-Achse verschoben und gedreht werden. Die Positionen werden im Showfile mitgespeichert.



Im Menü [Settings] <Einstellungen> unter [Room Size] <Raumgrösse> Kann die Größe des virtuellen Raums mit [Width] <Breite>, [Height] <Höhe> und [Depth] <Tiefe> verändert werden. Wenn das Feld [Resize with fixtures] <Grösse ändern mit Geräten> angekreuzt ist, wird die Position der Geräte auch mit dem Raum skaliert verschoben.

Die Grösse des Raumes ist eine relative Grösse und ist nicht in Metern angegeben.

Mit dem Fader [Lines] <Linien> kann die Anzahl Linien pro Lichtkegel verändert werden. Wenn das Feld [Filling] <Ausfüllen> angekreuzt ist, werden die Lichtkegel ausgefüllt. Bedenken Sie dass bei mit dieser Funktion auch die Rechenbelastung extrem zunimmt. Die Wiederholrate der Anzeige wird durch die Software anhand der Rechnergeschwindigkeit errechnet.

8.2.12 Die Play-Liste

Mit der Play-Liste ist es möglich einen ganzen Show-Ablauf zu programmieren. Es können Einzel-Sequenzen oder Multisequenz-Cues mit Start- und Stop-Zeit programmiert werden. Diese Events laufen zeitlich nacheinander ab. Gleichzeitig können auch Multimedia-Dateien mit in die Show aufgenommen werden.

Mit Befehlen wie [Goto] <gehe zu>, Stop, Black-Out, [End] <Ende>, [Exit] <verlassen> usw. werden weitere Events vorprogrammiert.

Durch drücken auf das „NN“-Feld generieren Sie einen neuen Event.

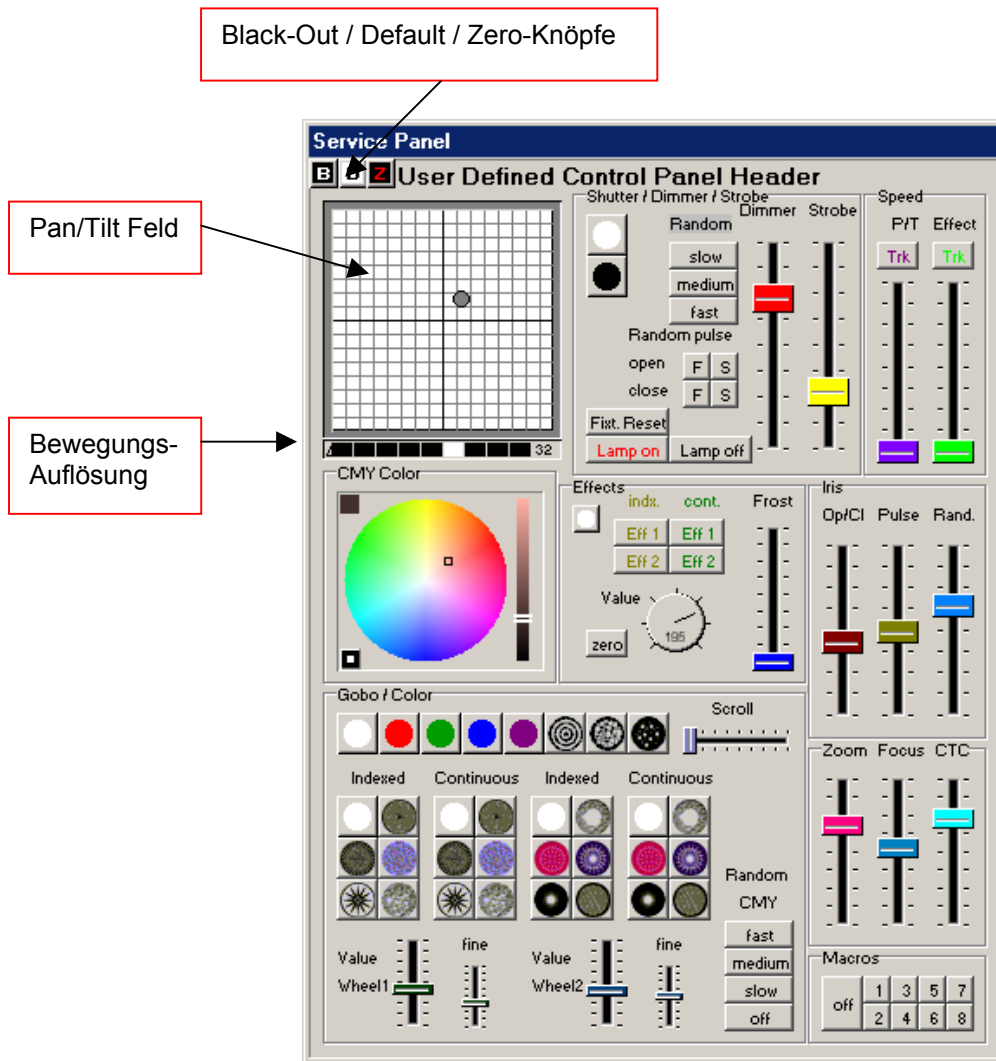
The screenshot shows the 'Play List' window with a table of events. Red boxes with arrows point to specific features:

- Neu / Laden / Speichern**: Points to the file icons (floppy, folder, and document) in the toolbar.
- Abspielen / Stop / Vor / Zurück**: Points to the playback control buttons (play, stop, previous, next) in the toolbar.
- Startzeit / Endzeit Multimedia Dateien**: Points to the 'Start' and 'Stop' columns in the table header.
- Startzeit**: Points to the 'Start Time' column in the table header.
- Multisequenz**: Points to the 'MS' column in the table header.
- Ablaufbefehle**: Points to the 'Action' column in the table header.
- Multimedia Datei**: Points to the 'MCI' column in the table header.
- Kommentar**: Points to the 'Comments' column in the table header.

NN	Start Time	MS	Seq/Cue	Fade	Action	MCI	Start	Stop	Comments
1	00:00:00:0		schwenker einsz	02:00	Play	Laurent Garnier - Wake Up.	00:00:0	07:37:8	Start Wake-L
2	00:00:30:0		wit et me	04:00	Play				
3	00:00:50:0	✓	rot blau mite aus	05:50	Play				
4	00:01:20:0		move to side	20:00	Play				
5	00:01:40:0		blau gruen kreist	06:00	Play				
6	00:02:00:0		hip hop pink blau	07:00	Play				
7	00:02:20:0	✓	cool green pink	09:00	Play				
8	00:02:40:0		gruen blau mite	00:00	Play				
9	00:03:00:0		buehne weiss	00:00	Play				
10	00:03:20:0			00:00	Goto 1				Go Back

Die Play-Liste hat ein eigenes Datei-Format und kann unabhängig gespeichert und geladen werden.

8.3 Das Panel



Das Panel ist das „Bedienpult“ aller möglichen Funktionen eines angeschlossenen DMX-Gerätes:

8.3.1.1 Das Pan/Tilt-Feld

Über das Pan/Tilt-Feld lässt sich der Lichtstrahl des Gerätes bewegen. Fahren Sie mit der Maus bei gedrückter Maustaste im Feld.

Blockieren der Pan-Achse: Um nur mit der Tilt-Achse zu fahren, halten Sie die [Shift] <Umschalt>-Taste während dem bewegen gedrückt.

Blockieren der Tilt-Achse: Um nur mit der Pan-Achse zu fahren, halten Sie die [Ctrl] <Control>-Taste während dem bewegen gedrückt.

Pan/Tilt fangen: Um genau auf die momentane Position im Pan/Tilt-Feld zu springen, halten Sie die [Shift] und [Ctrl]-Tasten gleichzeitig gedrückt und klicken mit der Maus in das Feld.

Bewegungsauflösung: Bei Geräten mit 16-Bit Auflösung bei Pan/Tilt kann im schwarzen Balken unter dem Feld die Bewegungsgeschwindigkeit eingestellt werden. Dies ist hilfreich, wenn Sie den Lichtstrahl ganz genau positionieren müssen.

Achtung: Dies ist nur die manuelle Bewegungsgeschwindigkeit beim Programmieren und hat keinen Einfluss auf die programmierte Geschwindigkeit in einer Sequenz.

9 DIE MENÜS

Viele Funktionen der Software sind direkt über Fenster oder Knöpfe auf dem Arbeitsplatz abrufbar. All diese und weitere Funktionen wählen Sie in den Menüs am oberen Bildrand aus:

9.1 Das [Show] Menü

Standard Windows Datei-Funktionen wie:

[New Show]	<Neue Show>
[Load Show]	<Show laden>
[Save Show]	<Show speichern>
[Save Show as...]	<Show speichern unter...>

9.2 Das [Sequences] <Sequenzen> Menü

Standard Windows-Funktionen für das Arbeiten mit Sequenzen:

[New]	<Neue Sequenz>
[Copy]	<Sequenz kopieren>
[Insert]	<Sequenz einfügen>
[Delete]	<Sequenz löschen>
[Load]	<Sequenz laden>
[Save]	<Sequenz speichern>
[Rename]	<Sequenz umbenennen>
[Split]	<Sequenz teilen>
[Merge]	<Sequenz zusammenfügen>

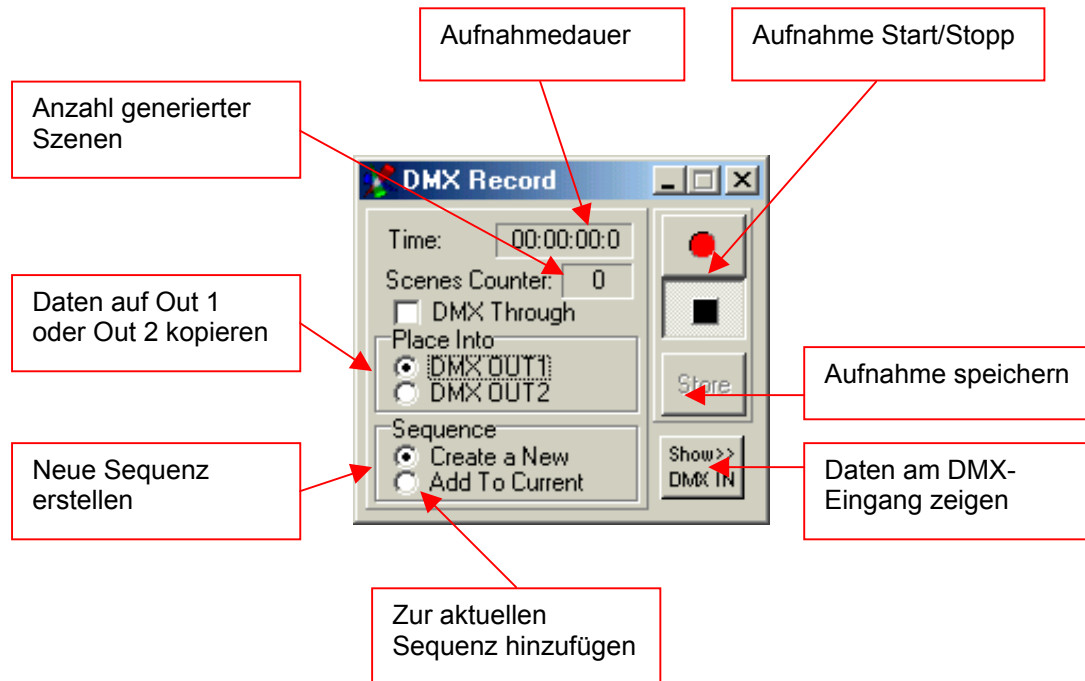
9.3 Das [Scenes] <Szenen> Menü

Standard Windows-Funktionen für das Arbeiten mit Szenen:

[New]	<Neue Szene>
[Copy]	<Szene kopieren>
[Insert]	<Szene einfügen>
[Replace]	<Szene ersetzen>
[Delete]	<Szene löschen>
[Rename]	<Szene umbenennen>
[Load]	<Szene laden>
[Save]	<Szene speichern>
[Next]	<nächste Szene>
[Previous]	<vorhergehende Szene>
[Refresh]	<Szene zurück vor erste Änderung setzen>

9.4 Das [Operation] <Bedienungs> Menü

[Play / Stop]	<Abspielen / Stop>
[Black Out]	<Black Out>
[Favourite]	<Favoriten-Szene aufrufen>
[Play in Background]	<Show im Hintergrund laufen lassen und im Vordergrund editieren>
[Record]	<DMX-In Aufnahme> öffnet das Aufnahmefenster:



9.5 Das [Settings] <Einstellungen> Menü

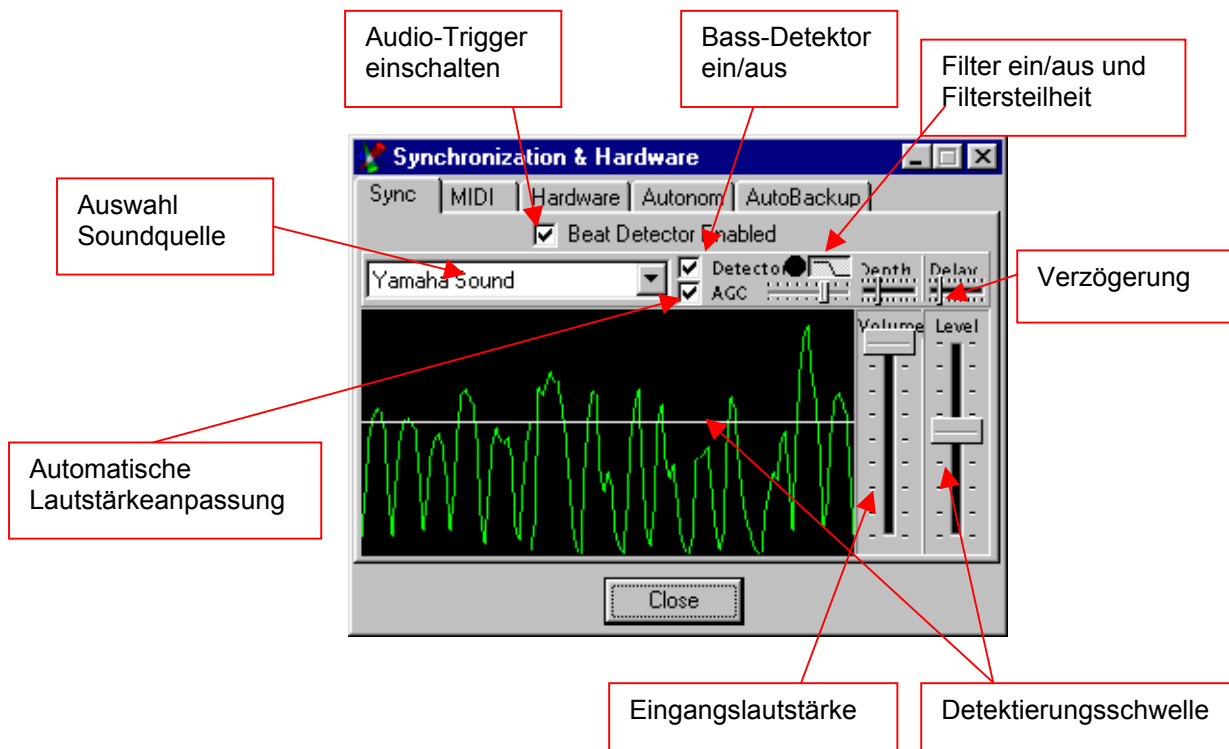
[DMX-Channels] <Ruft das DMX-Setup auf>

[Synch and Hardware] <Synchronisation und Hardware>:

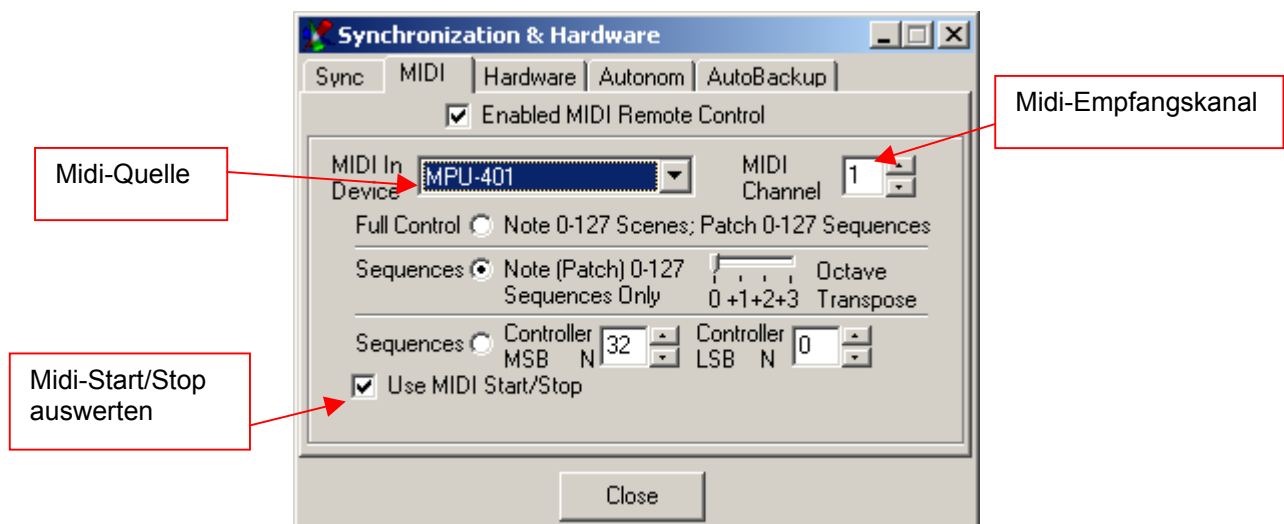
[Sync]

<Synchronisation>:

In diesem Fenster werden die Einstellungen für den Audio-Trigger gemacht. Um den Audio-Trigger nutzen zu können, muss in Ihrem PC eine Soundkarte installiert sein.

**[Midi]:**

Mit einem externen Midi-Keyboards oder Sequenzer lassen sich Sequenzen und Szenen in einer Show anwählen.



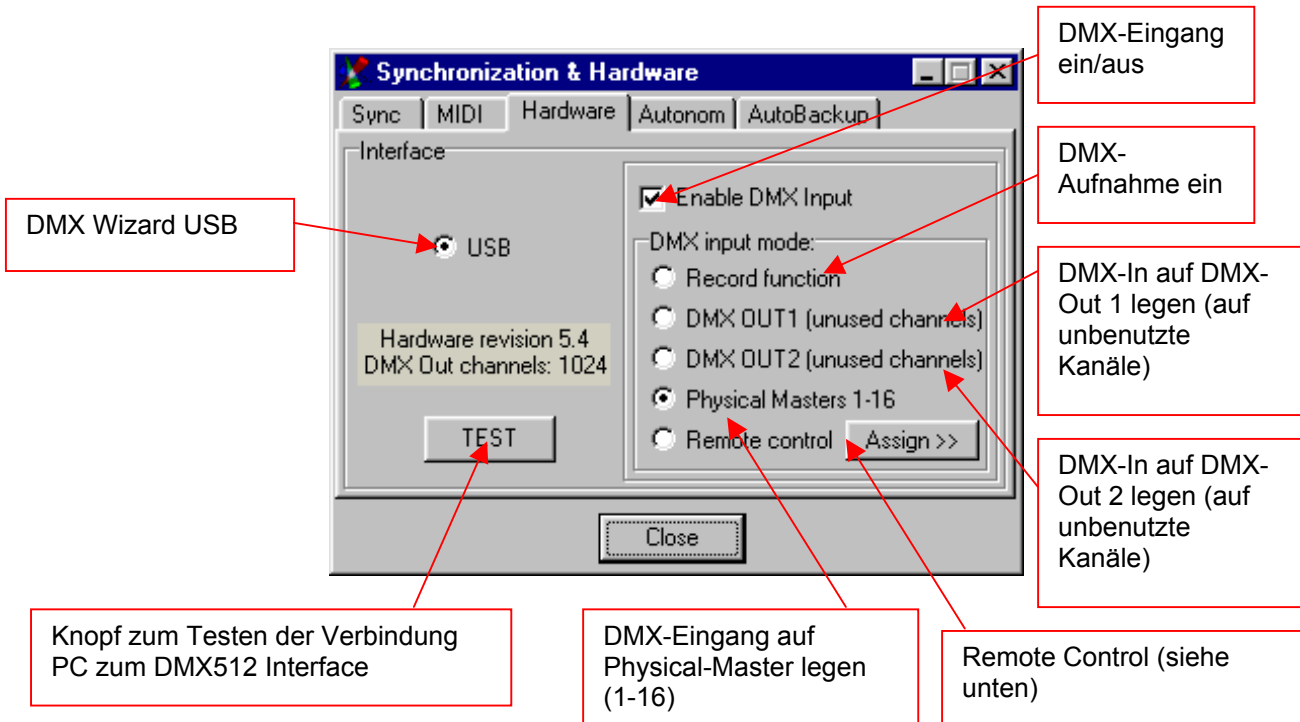
Full Control: Mit Midi - Notenbefehlen (0-127) werden direkt die entsprechenden Szenen in einer Sequenz angewählt. Mit Midi- Programmwechselbefehlen (0-127) werden die Sequenzen gewechselt.

Sequences 1: Midi – Notenwechsel- und Programmwechselbefehle (0-127) wählen die entsprechende Sequenz aus. Mit dem „Octave Transpose“ können Sie den Aktiven Bereich z.B. auf einem Midi-Keyboards auswählen.

Sequences 2: Mit Midi Controller-Befehlen wird die entsprechende Sequenz ausgewählt (nötig, wenn mehr als 127 Sequenzen zur Auswahl stehen) Als Option (bei sehr grossen Shows mit mehr als 127 Sequenzen) lassen sich Controller-Befehle zum Anwählen der Sequenzen verwenden

[Hardware]:

In diesem Menü können alle Einstellungen für das DMX512 Interface gemacht werden.



Achtung: Schliessen Sie nie zwei DMX Wizard USB Interfaces zur gleichen Zeit an einen PC. Die Software unterstützt nur ein Interface. Der Anschluss von zwei USB-Interfaces gleichzeitig kann zu Abstürzen und Systemfehlern führen!

Entfernen Sie niemals ein DMX512 Interface während dem Betrieb! Dies kann ebenfalls zu Systemabstürzen führen. Zum Entfernen von Interfaces, den Computer immer ausschalten.

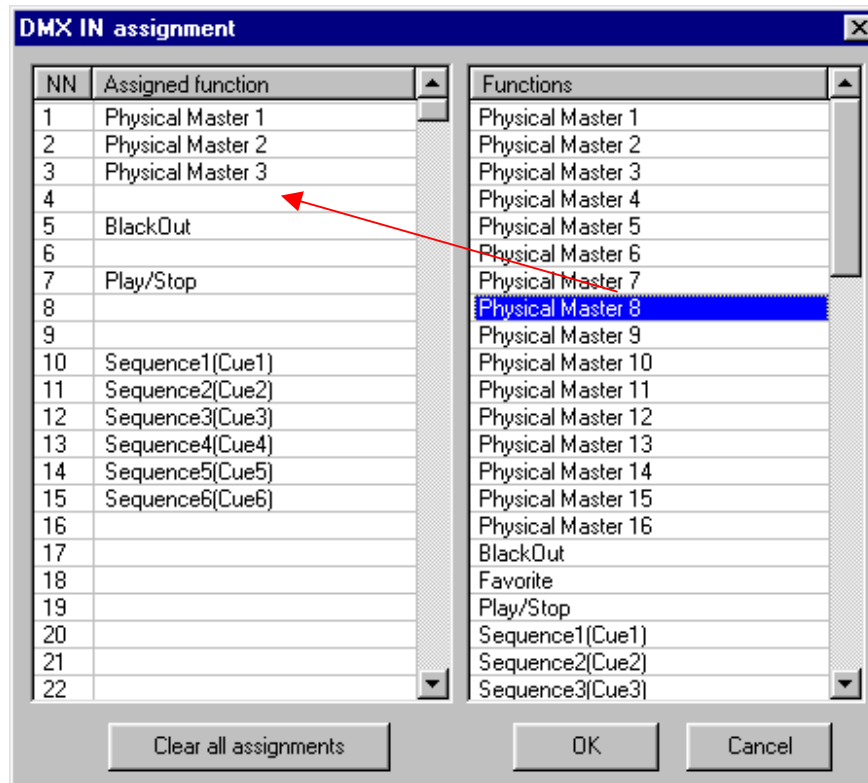
Remote Control

Mit der Remote Control Funktion können Daten, welche vom DMX-Eingang kommen zur Fernsteuerung von Funktionen in der Software benützt werden. Es können folgende Funktionen gesteuert werden:

- „Physical Master“ 1-16
- Blackout (Wert >128 = Blackout)
- Start / Stop (Wert >128 = Start)
- Die ersten 32 Sequenzen oder Cues (Wert >128 = Ein)
- Ein- und Ausschalten der 16 Multisequenzplayer (Wert >128 = Ein)

Die Funktionen können frei von der Tabelle rechts auf den gewünschten Eingangskanal in der Spalte links gezogen werden. Bei den Funktionen zur Auswahl der Sequenzen und Cues wird jeweils die letzte Kanaländerung welche >128 ist als aktuelle Sequenz / Cue gewählt.

Mit der Taste [Clear all assignments] <Alle Zuweisungen löschen> werden alle Verbindungen aufgehoben.



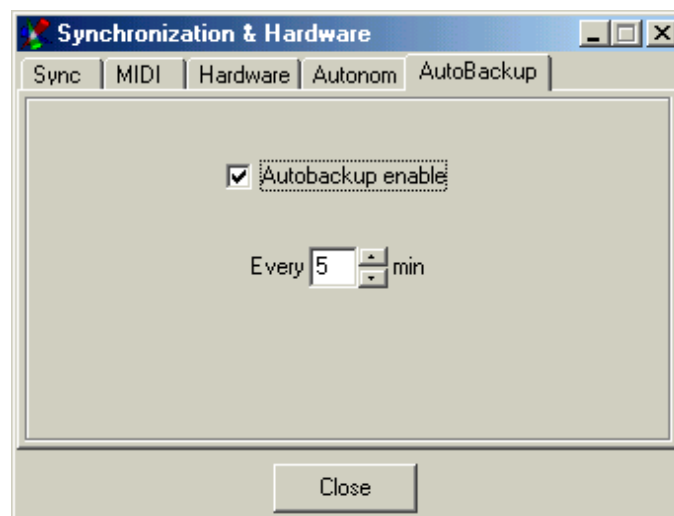
[Autonom]:

- Diese Funktion ist im DMX Wizard-1024 nicht integriert

[AutoBackup] <Automatische Sicherung>:

Die Autobackup-Funktion erstellt eine Sicherungskopie der aktuellen Show im ausgewählten Zeitintervall.

Die Sicherungskopie heißt: **\$autobak.d1k** und befindet sich im Programmverzeichnis. Sie kann wie eine normale Show geladen werden.



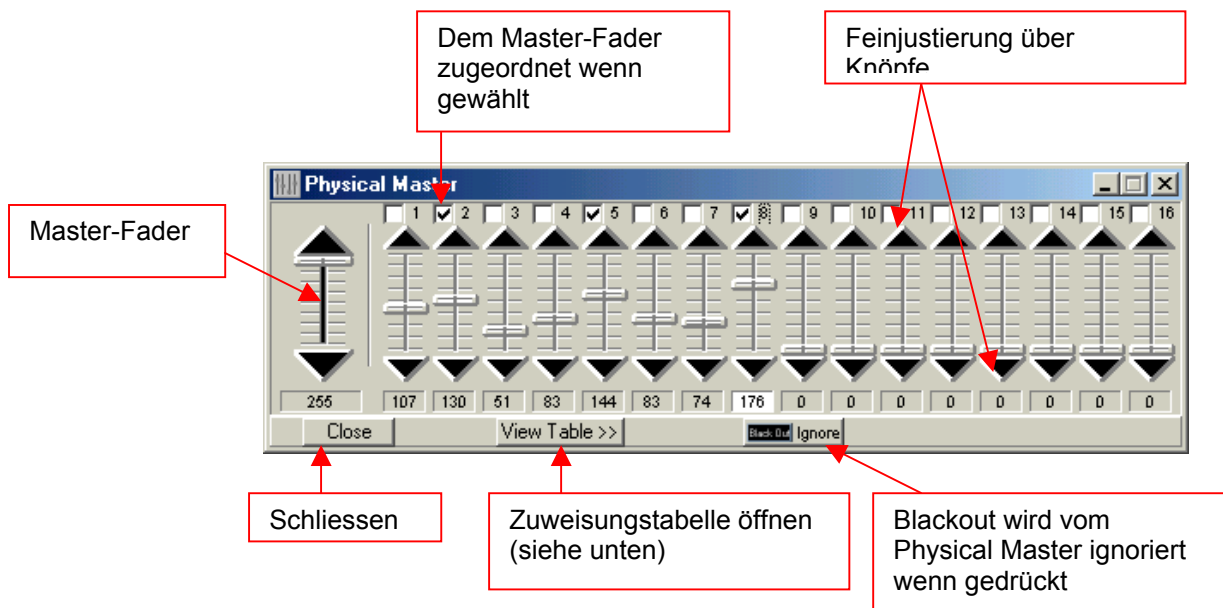
[Physical Master] <Physikalischer Master>:

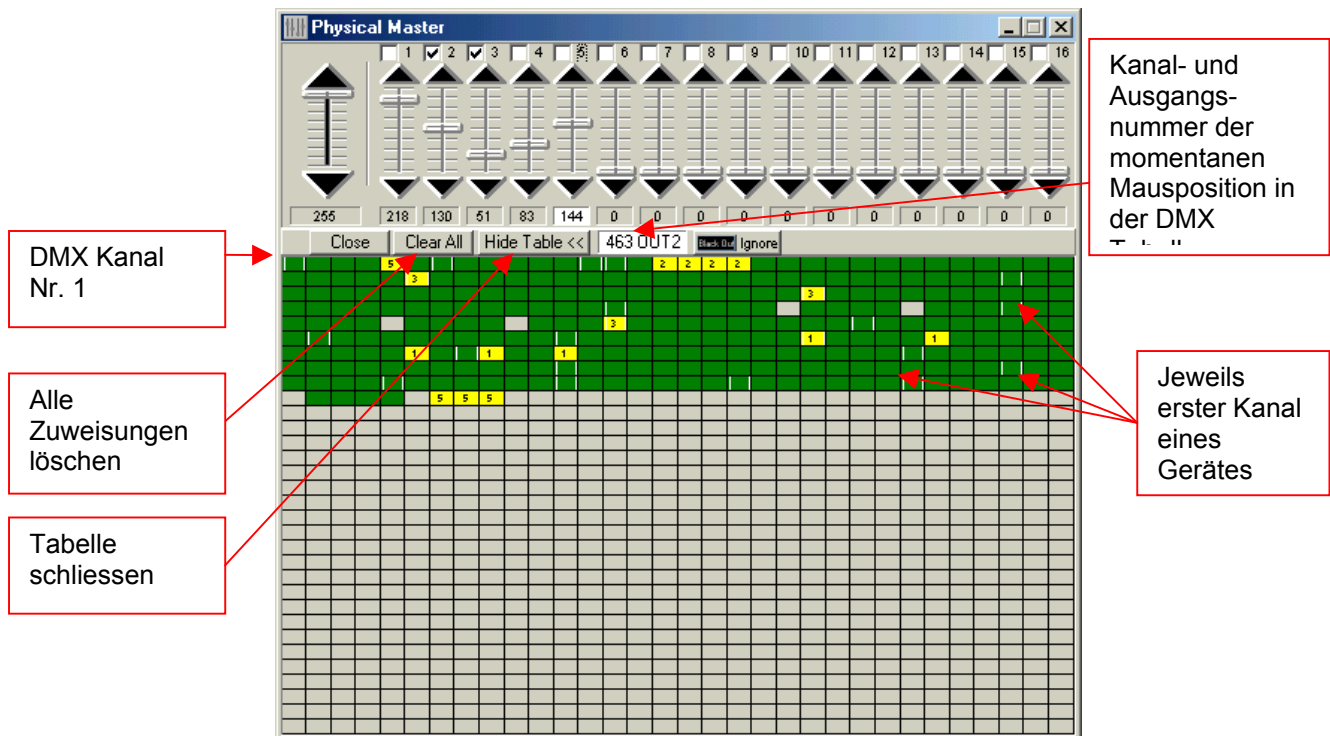
Der Physical Master macht es möglich, über 16 manuelle Fader beliebige DMX Kanäle unabhängig von der Show zu ändern. Kanäle die dem Physical Master zugeordnet sind, werden von der Show ignoriert.
Anwendungsbeispiele für den Physical Master:

- Masterhelligkeit für alle Moving-Lights
- Nebelmaschinensteuerung
- Statische Dimmerkanäle

Der Physical Master kann auch über den DMX-Eingang (z.B. mit einem externen DMX-Pult) gesteuert werden. Die ersten 16 Eingangskanäle werden direkt auf die 16 Fader geleitet. Der Master Fader im Fenster unten fällt in diesem Fall weg.

Leiten des DMX-Einganges auf den Physical Master → Siehe Menü [Settings] <Einstellungen> unter [Hardware]





Vorgang der Kanalzuweisung:

1. Wählen Sie den gewünschten Fader oben durch drücken in die DMX-Werte Anzeige unterhalb des Faders
2. Wählen Sie in der DMX-Tabelle unten die Kanäle aus, die auf den gewählten Fader gelegt werden sollen.
3. Die gewählten Kanalfenster werden gelb und enthalten die Nummer des zugewiesenen Faders.

Eine einzelne Zuweisung kann durch erneutes drücken auf das Kanalfenster wieder aufgehoben werden. Möchten Sie alle Zuweisungen aufheben drücken Sie auf den [Clear all] <Alles Löschen> Knopf.

[Position Memory] <Positionsspeicher>:

Der Positionsspeicher ist eine Funktion, die vor allem für Shows welche an verschiedenen Orten stattfinden hilfreich ist. Die unterschiedliche Größe von Bühnen und die ändernde Projektionsdistanz bringt eine Anpassung von Pan/Tilt und Fokus mit sich. Damit nicht alle Szenen für sich in mühsamer und zeitraubender Programmierarbeit geändert werden müssen, können Sie auf 32 „Positionsspeicher“ zugreifen.

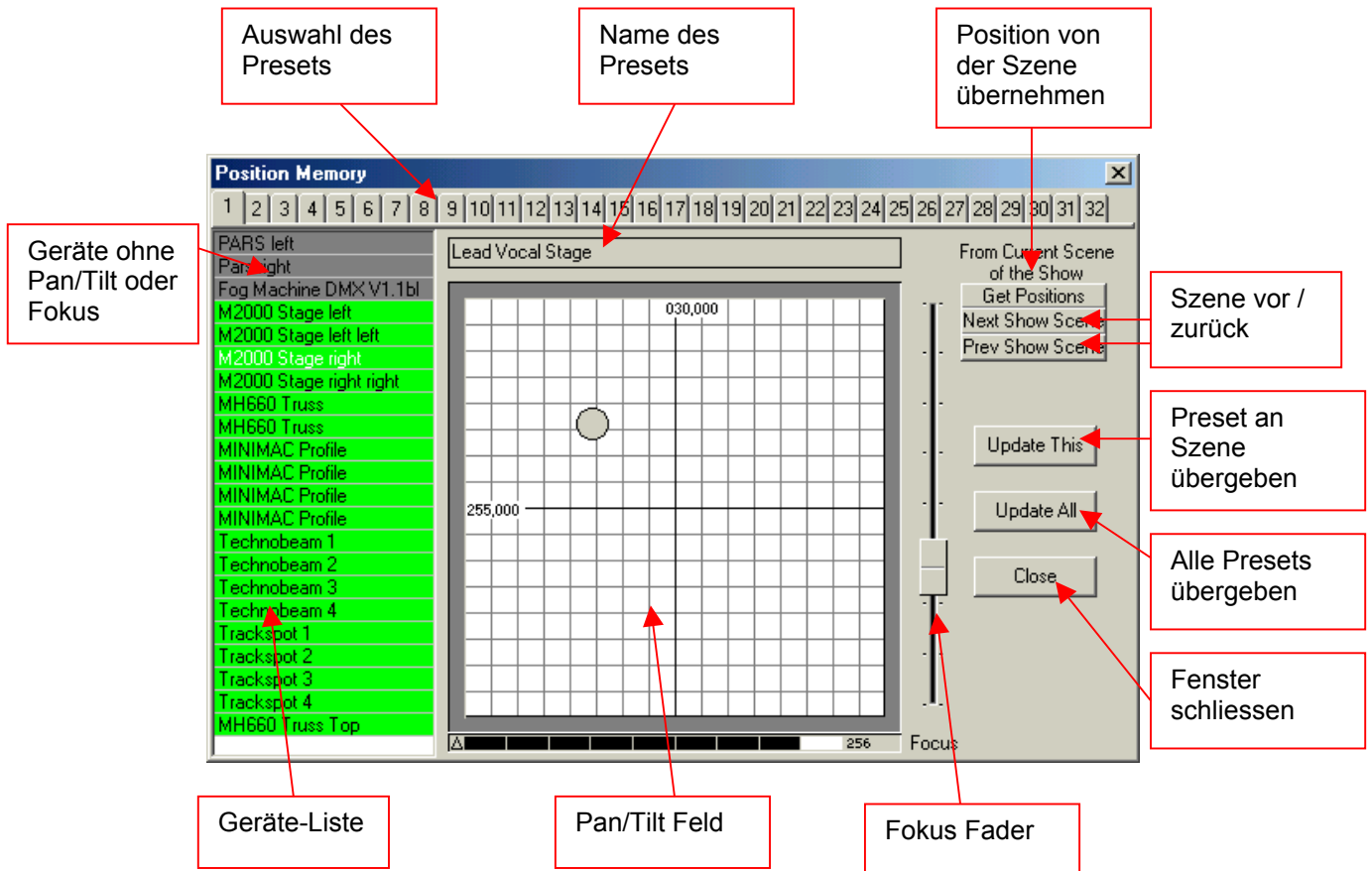
Weisen Sie den wichtigen Szenen, bei denen Pan/Tilt und Fokus stimmen müssen einem der 32 Speicher zu. Ein Speicher kann natürlich auch mehreren Szenen, welche die gleichen Pan/Tilt und Fokuswerte aufweisen zugeordnet werden.

Zuweisen von Positionsspeichern zu den Szenen:

1. Schliessen Sie das Position Memory Fenster
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Namenfeld der Szenen (im Transport-Feld)
3. Wählen Sie [Assign Position Reference] <Positionsspeicher zuweisen>
4. Wählen Sie die Nummer des Positionsspeichers aus

Auf die gleiche Weise kann die Speicherzuweisung auch wieder aufgehoben oder geändert werden.

Bei geänderten Bühnenverhältnissen passen Sie nur die Presets an und drücken [Update this] <aktuelle Szene anpassen> oder [Update All] <alle Szenen anpassen> damit die neuen Positionen übernommen werden.



[Visual Emulator] <öffnet den Visual Emulator> → siehe auch „Der 3D Visual Emulator“

[Media Player] <öffnet den Media-Player> → siehe auch „Der Media-Player“

[View Play List] <öffnet die Play-Liste> → siehe auch „Die Play-Liste“

[View Sequence List] <öffnet die Sequenz-Liste> → siehe auch „Die Sequenz-Liste“

[Multi-Sequenz Player] <öffnet den Multisequenz-Player> → siehe auch „Der Multisequenz-Player“

[Cue List] <öffnet die Cue-Liste> → siehe auch „Die Cue-Liste“

[Full Screen] <nützt die ganze Bildschirmgröße für den DMX Wizard 1024. Arbeiten Sie wenn immer möglich in diesem Modus, damit die maximale Darstellung erhalten>

[Transport Control] <Setzt das Transport-Feld wahlweise an den oberen **[On Top]** oder unteren

[On Bottom] Bildrand

[Lock Icons] <Icons festhalten> setzt die Icons auf dem „Plan“ fest, damit sie nicht irrtümlicherweise verschoben werden können.

[Change Plan Image] <Hintergrundbild wechseln>. Hier kann eine anderes Hintergrundbild für den „Plan“ angegeben werden → siehe auch „Der Plan / Multiplan“

[Multi-Page Plan] <Mehrfach Hintergrund> → siehe auch „Der Plan / Multiplan“

[Hot Keys] <Schnellzugriff-Tasten>:

Im der Tabelle können praktisch alle Funktionen des DMX Wizard USB auf Tasten der Tastatur gelegt werden.

Klicken Sie in ein Feld in der Hot Key Kolonne und drücken Sie anschließend auf der Tastatur die gewünschte Schnellzugriff-Taste.

Achtung: Wenn Sie „normale“ Tasten wie z.B. A-Z und 0-9 als Schnellzugriff-Tasten definieren, führen Sie diese Funktion immer aus, d.h. Sie können diese nicht mehr zum Eingeben von Text in der Software verwenden.

Um eine Tastendefinition aufzuheben, wählen Sie das Feld und drücken die „Break“ <Pause> Taste.

[Access] <Passwortfreigabe>:

Wenn Sie möchten, das nicht alle Benutzer des DMX Wizard USB die gleichen Rechte haben, können Sie ein Passwort definieren, welches nur Ihnen den vollen Zugriff gibt.

Levels:

- | | |
|---------------|--|
| 1. Setup (L): | Es ist dem Benutzer nicht möglich das DMX-Setup zu verändern |
| 2. Edit (M) | Es ist dem Benutzer nicht möglich die Show (Sequenzen und Szenen) zu verändern |
| 3. Play (H) | Es ist nicht möglich eine Show zu starten und zu verändern |

Ist ein Level gesetzt, wird dies durch den entsprechenden Buchstaben (L,M oder H) im „Transport-Feld“ angezeigt.

[Apply for current session] <Änderung für laufende Show übernehmen>

Ist das „sichtbar“-Icon (Auge) gekreuzt, ist das Passwort bei der Eingabe unsichtbar.

Wird kein Passwort eingegeben, ist der Zugriff auf alle Funktionen frei.

9.6 Das [View] <Ansicht> Menü

[Monitor]	<DMX-Monitor öffnen> → Siehe auch „Der DMX-Monitor“
[Sliders]	<Fader-Panel öffnen> → Siehe auch „Das Fader-Panel“
[Plan]	<Plan öffnen> → Siehe auch „Der Plan“

9.7 Das [Fixtures] <Geräte> Menü

[Copy Fixture Scene]	<Kopiert die aktuelle Szene des angewählten Gerätes in den Speicher>
[Paste Fixture Scene]	<Fügt die Szene im Speicher an der aktuellen Stelle ein>
[Copy (Save) Fixt. Sequence]	<Kopiert einen Bereich von Szenen des angewählten Gerätes in den Speicher oder in eine Datei>
[Paste (Load) Fixt. Sequence]	<Fügt den Bereich von Szenen aus dem Speicher oder einer Datei an der aktuellen Stelle ein>

[Solo] <Es kann nur noch mit dem angewählten Gerät gearbeitet werden. Alle anderen Icons werden ausgeblendet>

[Master for Fixture Group]:

Hier werden die Master-Einstellungen vorgenommen, welche beim nächsten Anwählen eines Masters aktiv sind:

[Full Master]	<Alle Funktionen im Master>
[Color Only]	<Nur die Farbfunktion des Masters aktiv>
[Ex Pan/Tilt]	<Alle Funktionen außer Pan/Tilt aktiv>
[Pan/Tilt only]	<nur Pan/Tilt aktiv>
[Master Group off]	<Master ausschalten (Geräte deselktieren)>

[Groups] <öffnet das Gruppen-Fenster> → Siehe auch „Das Gerätegruppen-Fenster“

[Values/Time Editor] <öffnet den V/T-Editor> → Siehe auch „Der V/T-Editor“

9.8 Das [Help] <Hilfe> Menü

[Help]	<öffnet das Hilfe Menü>
[Serch for Help On..]	<in der Hilfe suchen nach...>
[How to use Help]	<verwenden der Hilfe>
[About]	<über den DMX Wizard 1024, Software Version>

10 DER PANEL DESIGNER

Der Panel-Designer dient zum Erstellen und Abändern von Geräte-Panels, welche in der Software gebraucht werden. Er ist übersichtlich und einfach in der Bedienung. Voraussetzung zur problemlosen Arbeit mit dem Panel-Designer sind jedoch gewisse Vorkenntnisse über die Funktionsweise von DMX512.

Alle definierten Kanalwerte werden in Dezimal eingegeben (0-255)

The screenshot shows the 'Device Service Panels Designer' window. It includes a menu bar (File, Edit, Help), a toolbar with icons for creating new panels, loading, saving, and channel management. A central table lists 12 channels with columns for 'Used', 'Aim of Chan', 'Default State', 'BlackOut Sta', and 'Smooth'. Below the table are controls for device icon, name, and a 'TEST' button. A 'Control Elements List' dropdown is also present. At the bottom, there are 'Additional fixture parameters' including Beam Angle, Pan Angle, Tilt Angle, and Fixture Type (Scanner, Moving Head, Fixed Spot). Red arrows point from German labels to specific UI elements.

Labels and their corresponding UI elements:

- Neues (New)
- Panel laden (Load panel)
- Panel speichern (Save panel)
- Kanal (Channel)
- Kanal ein/aus (Channel on/off)
- Anzahl DMX-Kanäle (Number of DMX channels)
- Geräte-Icon (Device icon)
- Gerätename (Device name)
- Test-Knopf zum direkten Testen des Panels am Geräte (nur mit Interface) (Test button for direct testing of the panel on the device (only with interface))
- Liste mit allen Elementen des Panels (List of all panel elements)
- Funktion (Function)
- Default-Wert (Default value)
- Fade ein/aus (Fade on/off)
- Black Out Wert (Black Out value)
- Grid ein/aus (Grid on/off)
- Elemente festhalten (Lock elements)
- Unsichtbar im Visual Emulator (Invisible in Visual Emulator)
- Austrittswinkel Optik in Grad (Exit angle of optics in degrees)
- Pan/Tilt Bereich in Grad (Pan/Tilt range in degrees)
- Geräte-Typ (Device type)
- Aktive Komponenten für das Panel (siehe Text) (Active components for the panel (see text))

Laden Sie ein existierendes Panel, damit sie alle Möglichkeiten sehen. Die installierten Panel-Files befinden sich im Ordner:

C:\programme\dmxwizard\devices (je nach Installation evtl. verschieden)

oder auf der Produkte-CD

Auf der Linken Seite sehen Sie jetzt das Kontroll-Fenster und auf der rechten das „Arbeits“-Panel. Das Arbeitspanel sieht genau so aus wie das fertige Panel in der Software.

Wenn Sie ein neues Panel erstellen wollen gehen Sie am Besten folgendermaßen vor:

1. Beschaffen Sie sich die DMX-Kanalzuordnungstabelle des Gerätes vom Hersteller
2. Drücken Sie den Knopf „Neues Panel“
3. Geben Sie die Anzahl DMX-Kanäle ein, welche das Gerät benützt
4. Geben Sie den Namen oder Typ ein. Den Herstellernamen setzen Sie bitte in <> Klammern.
5. Wenn Sie nicht das Standard Icon möchten, laden Sie ein bmp-Bild mit 32x32 Pixel 16-Farben. Dieses Icon wird später auf dem „Plan“ dargestellt.
6. Definieren Sie in der Tabelle rechts die Funktionen der Kanäle. Es sind folgende Funktionen definierbar:
 - Pan (16-Bit MSB)
 - Tilt (16-Bit MSB)
 - Color
 - Gobo
 - Pan fine (16-Bit LSB)
 - Tilt fine (16-Bit LSB)
 - Dimmer (ab Software V5.68)
 - Focus (ab Software V5.68)

Haben Sie Funktionen die nicht zuteilbar sind, setzen Sie diese auf [Undefined] <Undefinierbar>

7. Definieren Sie den Wert der Kanäle im „Default“-Zustand
 8. Definieren Sie den Wert der Kanäle im „Blackout“-Zustand (Shutter zu oder Dimmer= 0)
 9. Wählen Sie [Smooth] <weich> wenn der Kanal linear ist, z.B. Dimmer 0-255 oder Zoom 0-255. Wählen Sie [Smooth] nicht aus bei Kanälen die im Snap-Mode arbeiten, z.B.: Farben 0= weiss, 15= gelb, 30 = blau usw.
- Achtung: Nur Kanäle mit [Smooth] eingeschaltet werden beim „Fade“ berücksichtigt.**
10. Schalten Sie ungenutzte Zwischenkanäle in der Kolonne [Used] <benutzt> aus.
 11. Geben Sie zuunterst im Feld die Daten für den 3D Visual Emulator ein:
 - [Beam Angle] <Austrittswinkel der Optik in Grad> (bei Geräten mit Zoom-Funktion nehmen Sie einen Mittelwert)
 - [Pan Angle] <Pan Bereich in Grad>
 - [Tilt Angle] <Tilt Bereich in Grad>
 - [Invisible in Emulator] <Unsichtbar im Visual Emulator> (z.B. Nebelmaschinen oder mehrere Dimmerkanäle auf einem Panel)
 - [Fixture Type] <Gerätetyp> Scanner (mit Ablenkspiegel), Moving Head (Mit bewegtem Scheinwerfer) oder Fixed Spot (unbewegliche Lichtquellen)

Beachten Sie, dass im 3D Visual Emulator pro Panel jeweils nur ein Lichtkegel generiert wird. Nehmen Sie also z.B. mehrere Dimmerkanäle von einem Dimmerpack auf ein Panel, wird trotzdem nur ein Lichtkegel dargestellt. Schalten Sie in diesem Fall [Invisible in Emulator] auf ein.

12. Als nächstes können Sie alle Funktionen des Gerätes mittels den verfügbaren Komponenten im Panel realisieren. Um die Komponenten einfacher und genauer zu setzen, schalten Sie die [Snap to Grid] Funktion ein.
Klicken Sie zuerst auf die gewünschte Funktion und dann in das Panel um sie zu platzieren.

Die Funktionen:

- **Der Container:** Er ist kein Element welches die anderen Komponenten aufnimmt und damit Gruppirt. Es ist ratsam zur besseren Übersicht pro Funktionsgruppe einen Container zu erstellen (z.B. Farbe, Gobos usw.). Die Hintergrund- und Schriftfarbe kann verändert werden.
- **Das Pan/Tilt-Feld:** Für Geräte mit Pan/Tilt-Funktion. Folgende Einstellungen:

Kanäle für Pan/Tilt (Fine) angeben

[Half Size] <Grösse des Feldes wird halbiert>

[Pan/Tilt 16Bit] <Für Geräte mit 16Bit Bewegungsaufösung (2 Kanäle pro Achse)>

[Inverted] <Umgekehrte Wertaussgabe der Achsen für spezielle Gerätetypen>

- **Der Farb-Knopf:** Zur Erstellung von Knöpfen zur Farbauswahl. Die Farbe dieses Knopfes kann verändert werden und wird als Referenz für den 3D Visual Emulator übernommen. Kanalnummer und DMX-Wert für die Farbe angeben.
- **Der Bilder-Knopf:** Zur Erstellung von Knöpfen mit Bilder (Gobos) oder Text. Es können kleine Bitmap-Bilder (Grösse je nach Knopfgrösse) geladen werden. Format: BMP, 16/256Farben ca. 20x20Pixel. Kanalnummer und DMX-Wert für den Knopf eingeben.
- **Der Drehknopf:** Generiert DMX-Werte im angegebenen Bereich, z.B. für Dimmer, Fokus usw. Geben Sie immer zuerst den Maximalwert und dann den Minimalwert ein.
- **Die Fader (senkrecht, waagerecht):** Generiert DMX-Werte im angegebenen Bereich, z.B. für Dimmer, Fokus usw. Die Wertaussgabe kann invertiert werden. Geben Sie immer zuerst den Maximalwert und dann den Minimalwert ein.
- **Text:** Dient zum Beschriften von Funktionen und Hinweisen. Die Schriftart, Farbe und Grösse kann verändert werden.
- **Farbmischer:** Für Geräte mit CMY- oder RGB Farbmischsystem. Die Größe des Feldes ist variabel.
- **Multi-Knopf:** Mit dem Multi-Knopf können mehrere DMX-Werte von verschiedenen Kanälen mit einem Knopfdruck gesetzt werden (z.B. Lampenabschaltung).

13. Wenn Sie das gerät am DMX-Interface angeschlossen haben, können Sie Ihr Panel direkt testen. Geben Sie die Startadresse im Feld links ein (muss mit der des Gerätes übereinstimmen) und drücken Sie den Test-Knopf. Testen Sie die Komponenten im Panel rechts.
14. Speichern Sie Ihr Panel ab.

11 FEHLERSUCHE

Problem:	Überprüfen:
Das DMX512 Interface wird nicht erkannt	- USB Datenkabel PC→ Interface korrekt verbunden? - Wurde der USB-Treiber für das Interface korrekt installiert? Infos in der Windows Systemsteuerung. Evtl. Treiber neu installieren
Die angeschlossenen Geräte reagieren nicht	- DMX512 Kabel am richtigen Ausgang des Interfaces angeschlossen? - DMX Adressen an den Geräten richtig eingestellt?
Die Geräte reagieren nicht richtig	- DMX-Kabel nach DMX512 Standard verwendet? Kein Mikrofonkabel verwenden - Am Ende der DMX512-Leitung ist ein DMX-Abschluss eingesteckt? (120Ohm Widerstand zwischen Pin 2 und 3 des XLR-Steckers) - Lesen Sie das Kapitel „Bekannte Probleme“
Wenn der Computer aus dem „Stand-By Mode“ zurückkehrt, zeigen die Geräte nicht mehr die programmierte Position	- „Stand-By“ und „Power Save“ Funktionen ausschalten!

11.1 Bekannte Probleme

Seit die Software DMX Wizard USB besteht, wurden weit über 70 verschiedene Geräte mit DMX512 Schnittstelle getestet. Generell funktioniert jedes Gerät, welches den DMX512 Standard unterstützt einwandfrei. Es gibt jedoch ein paar Geräte, welche Probleme haben die Wiederholrate des DMX Wizard USB (ca. 40Hz) zu verarbeiten. Der DMX512 Standard schreibt eine maximale Wiederholrate von 44Hz vor.

In der Tabelle unten sind die Geräte mit Problemen aufgeführt:

Hersteller, Gerät	Problem	Lösung
Martin MX-1, (evtl. MX-4)	Verliert bei schnellen Pan-Bewegungen Schritte. Fehler in Firmware der Scheinwerfer.	DMX Wizard USB Firmware >V5.5
GLP, American DJ, MAX, Mighty Scan	Reagiert z.T. mit Verzögerung auf DMX-Werte-Wechsel	DMX Wizard USB Firmware >V5.5
SGM Galileo 2 / 4	Kann nicht mit DMX-Synchronisieren	Firmware für schnellere Steuerungen mit höheren Wiederholraten direkt bei SGM erhältlich. Evtl. behoben mit DMX Wizard USB Firmware > V5.5